METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

The Digital Documents of the
METAL GEAR ARCHIVE

FILE:03

METAL GEAR ARCHIVE

メタルギア アーカイブ

35年以上の長き歴史を積み重ねてきた『メタルギア』シリーズ その全記録をたどる状況報告（ブリーフィング）

1987年の『メタルギア』以来、派生作・移植作を含め30本近いタイトルを発売してきた本シリーズ。ここではその主要作品の概要を振り返る。

CHECK 1 「潜入」を基本とするゲームシステム

アクションゲームは〝敵を倒す〟ことが目的だった1980年代後半、〝敵から隠れる〟という逆転の発想で制作した作品が第１作目の『メタルギア』である。超人的でない主人公、限られた装備、仲間を呼ぶ敵兵……ハードの進化でスタイルは変化するも、潜入任務のスリルは変わらずに継承している。

◀『メタルギア』で「潜入」の基礎を構築。

さまざまな武器や装備品を使いこなしミッションを完遂せよ！

リモコンミサイル、ステルス迷彩、ダンボール、無限バンダナ、麻酔銃など、戦略の幅を広げる多種多様なアイテムが登場。

▲身を隠すダンボールは、１作目から登場。シリーズを象徴する装備品に。

◀潜入に欠かせないレーダーは、時代設定に合わせて様々な形に変化。

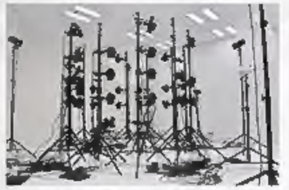
CHECK 2 現実の問題をテーマに展開するストーリー

『メタルギア』シリーズでは、核拡散や核抑止の盲点、遺伝子操作の危険性、エネルギー問題など、現実世界が抱えるさまざまな課題やその時代ごとの世界情勢を作品のテーマとして取り上げてきた。それらのテーマに対して、登場人物たちは互いの信念をぶつけ合っていく。

▲ストーリーを史実の出来事とリンクさせることも。

CHECK 3 映画のような演出とカメラワーク

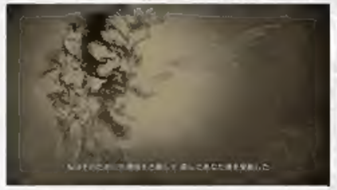
『メタルギア ソリッド（MGS）』から、映画的な演出やカメラワークを本格的に採用。シリーズを重ねるごとに、制作手法もより映画的なものへとシフトさせていった。



▲『MGSV』では映画さながらの撮影に。

CHECK 4 二匹（ふたり）の〝蛇〟が紡ぐ時代を越えた物語

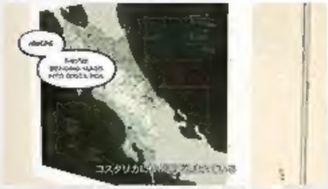
ネイキッド・スネーク（ビッグボス）とソリッド・スネーク。異なる信念を持つ二匹の〝蛇〟の、過去と現代、そして未来をつなぐ長き戦いを描いている。



▲〝蛇〟を取り巻く者たちが物語を盛り上げる。

CHECK 5 「メタルギア」と核の脅威

ゲームのタイトルにある「メタルギア」は、核搭載二足歩行戦車の総称。シリーズを通して、核兵器の持つ恐ろしさの象徴としてスネークの前に立ちはだかる。



▲スネークは「核の脅威」に立ち向かう。

CHECK 6 細かなギミックと多くの隠し要素

カメラに映る心霊写真、グラビア雑誌に反応する敵兵など、細かなギミックや隠し要素を随所に盛り込んでいる。中には発売当時のゲームパッケージを利用したものも。

▲通常プレイでは発見が難しいギミックも多数。

『メタルギア』シリーズの歩み

新作を発売するたびに新たなゲーム体験に挑戦してきた『メタルギア』シリーズ。ナンバリング作品と関連タイトルの歴史を、簡単な作品概要とともに一挙紹介する。

◀初のオープンワールド仕様となった『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』。

『メタルギア』シリーズ作品リスト　：『メタルギア』シリーズのメインタイトル　：シリーズ関連タイトル

西暦	発売日	『メタルギア』シリーズ作品
1987	7月13日	メタルギア
	12月22日	メタルギア（FC版）
1990	4月	SNAKE'S REVENGE
	7月20日	メタルギア 2 ソリッドスネーク
1998	9月3日	メタルギア ソリッド
1999	6月24日	メタルギア ソリッド インテグラル
2000	4月27日	メタルギア ゴーストバベル
2001	11月29日	メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
2002	9月12日	ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2
	12月19日	メタルギア ソリッド 2 サブスタンス
2004	3月11日	メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス
	12月16日	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター
	12月16日	メタルギア アシッド
2005	12月8日	メタルギア アシッド 2
	12月22日	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス
2006	9月21日	メタルギア ソリッド バンドデシネ
	12月21日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス
2007	9月20日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス+
2008	6月12日	メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
2010	4月29日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー
	12月20日	メタルギア アーケード
2011	11月10日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HDエディション
	11月23日	メタルギア ソリッド HDエディション
2012	3月8日	メタルギア ソリッド スネークイーター 3D
	12月8日	メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス
2013	2月21日	メタルギア ライジング リベンジェンス
2014	3月20日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
2015	9月2日	メタルギア ソリッド V ファントムペイン
2016	11月10日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ+ファントムペイン
2018	2月21日	メタルギア サヴァイブ

METAL GEAR

メタルギア
■1987年7月13日

〝ステルス〟という新たなゲーム性に挑んだシリーズ第1作

FOXHOUNDの総司令官ビッグボスの指示のもと、ソリッド・スネークがアウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊する。

◀アウターヘブンで「TX-55 メタルギア」を破壊したスネークの前に、事件の黒幕が姿を現す。それはビッグボスだった。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

メタルギア 2 ソリッドスネーク
■1990年7月20日

前作から4年後、スネークが再び潜入任務に挑む

ザンジバーランドの軍事政権による核の脅威が世界を包む。敵地に潜入したスネークは、騒乱の首謀者ビッグボスを倒した。

◀FOXHOUNDを除隊していたスネークだが、司令官となったキャンベルに呼び戻され、ザンジバーランドに潜入。

※パッケージ記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド
■1998年9月3日

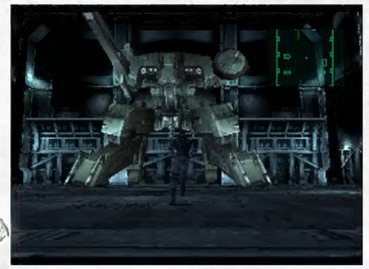
ソリッド・スネーク

潜入任務のスペシャリスト。FOXHOUNDを除隊後、アラスカで隠居生活をしていた。

潜入に〝高さ〟と〝奥行き〟を導入したシリーズ初の3D作品

『メタルギア 2』の6年後、シャドー・モセス島の核兵器廃棄所で特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。アメリカ政府に招集されたソリッド・スネークは単独で潜入し、リキッド・スネークの暴走を食い止めるべく奔走する。『MG』『MG2』のコンセプトを継承しつつ、3Dならではの新たなゲーム体験を追求した。

▲スネークはメリルと合流。FOXHOUNDの隊員たちと戦いを繰り広げていく。



◀テロの首謀者であるリキッドは、メタルギアREXを使った核攻撃の準備を整える。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド インテグラル

〝完全体〟を意味する「インテグラル」を冠した完全版。VRトレーニングモード、主観モードなど多数の新要素を追加している。

◀VRトレーニングは全300ステージを収録。

＞メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

2004年に発売した『MGS』のリメイク版。グラフィックの強化に加え、アクションは『MGS2』ベースへと変更。

◀デモシーンの演出もオリジナル版とはテイストの異なるものに。

タイトルの略称
MG：メタルギア　**MG2**：メタルギア 2 ソリッドスネーク　**MGS**：メタルギア ソリッド　**MGS2**：メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
MGS3：メタルギア ソリッド 3 スネークイーター　**MGS4**：メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・パトリオット　**MGS PW**：メタルギア ソリッド ピースウォーカー　**MGSV:GZ**：メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ　**MGSV:TPP**：メタルギア ソリッド V ファントムペイン

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

メタルギア ソリッド 2
サンズ・オブ・リバティ
■2001年11月29日

スネークと雷電が「愛国者達」の陰謀に挑む

ソリッド・スネーク
3度にわたりメタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。偽装タンカーへ潜入する。

雷電
特殊部隊FOXHOUNDの新人隊員。VR訓練をひと通りこなしているが、今回が初任務となる。

『MGS』の2年後、米海兵隊の新型メタルギア輸送計画を発端に、「タンカー編」と「プラント編」の物語が展開。スネークと雷電は、それぞれの目的で潜入任務に挑む。

タンカー編 偽装タンカーに潜入せよ

海兵隊の偽装タンカーに潜入したスネークは、船倉でメタルギアRAYの存在を確認。だが、オセロットの手で強奪され、タンカーは海に沈む（タンカー沈没事件）。

▲船内でオルガ・ゴルルコビッチと遭遇し、銃撃戦に突入。

プラント編 ビッグ・シェルで武装集団と対決

タンカー編の2年後、雷電が武装グループに占拠された海上除染施設「ビッグ・シェル」に潜入。ソリダス・スネークと対決する（ビッグ・シェル占拠事件）。

▲計画を遂行するため、ソリダスは雷電の命を狙う。

関連作品ピックアップ

＞ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2

『MGS2』開発当時の資料と、特別なVRミッションを収録したメイキングディスク。PVやCMなどの映像も。

◀開発初期の設定画や3Dモデルなど、通常では見られない資料も閲覧できる。

＞メタルギア ソリッド 2 サブスタンス

"本質"を意味する「サブスタンス」を冠した完全版。5つの短編でなる「スネークテイルズ」などを収録。

▲「オルタナティブミッション」「スネークテイルズ」などの新モードを収録。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

メタルギア ソリッド 3
スネークイーター
■2004年12月16日

東西冷戦を背景に「BIGBOSS」誕生の歴史を描く

シリーズで最も古い1964年を舞台に、ネイキッド・スネーク（ビッグボス）がふたつの過酷なミッションに挑む。「メタルギアサーガ」の始まりの作品でもある。

ネイキッド・スネーク
米国CIAの特殊部隊FOXの隊員で、伝説の英雄ザ・ボスの最後の弟子。

ザ・ボス
「特殊部隊の母」と呼ばれた第二次世界大戦の英雄。任務中、ソ連に亡命する。

バーチャスミッション ソコロフの奪還任務で潜入

科学者ソコロフの亡命を助けるため、ソ連領内に潜入したスネーク。だがザ・ボスの裏切りで任務は失敗し、ソコロフはGRU（ソ連軍参謀本部情報総局）に連れ去られた。

▲ソコロフは、新兵器の開発における最重要人物だった。

スネークイーター作戦 ザ・ボスとの戦いが待つ

米国を裏切ったザ・ボスを抹殺するため、そして新兵器シャゴホッドを破壊するために、スネークは再びソ連領内に潜入。彼は任務を完遂し、「BIGBOSS」の称号を得る。

▲ザ・ボスが裏切った理由が語られ、真実が明らかになる。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス

"生存"を意味する「サブシスタンス」を冠した完全版。本編の好きなシーンを自由に鑑賞できるデモシアターなどを追加。

◀「メタルギア」「メタルギア2」の復刻版も収録している。

メタルギア オンライン

▲本作にはシリーズ初のオンライン対戦モードを搭載。5種類のルールで、最大8人同時プレイを実現させた。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギア ソリッド 4
ガンズ・オブ・ザ・
パトリオット
■2008年6月12日

オールド・スネーク、衝撃のラストミッション

『MGS2』の5年後、キャンベルからリキッド・オセロットの暗殺を依頼されたオールド（ソリッド）・スネークは、最後のミッションに挑む。「愛国者達」「恐るべき子供達計画」など、その知られざる真相が明らかに。

▲常人なら立つのがやっとの状態ながら、リキッド・オセロットとの決着をつけるため、各地の戦場へ潜入する。

オールド（ソリッド）・スネーク

実年齢は41～42歳だが、遺伝子操作の影響で老化が急激に進行中。

メタルギア Mk.II

オタコンとサニーが開発した遠隔機動端末。

◀▼「BB（ビューティ&ビースト）部隊」と対決。ラストはリキッド・オセロットとの肉弾戦が展開する。

『メタルギア オンライン』で世界中のプレイヤーと対戦

『MGS4』の操作性とシステムを継承しつつ、過去作でのノウハウを生かして新たに制作した『メタルギア オンライン』も搭載。同時プレイ人数を前作の最大8人から最大16人へ拡張し、ルールやステージの調整、育成要素の追加を行った。

◀SOPシステムを採用し、チームワークの重要性をより高めた。

◀「カタパルト」で、仲間を遠方に飛ばすという強烈な戦術も。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

メタルギア ソリッド
ピースウォーカー
■2010年4月29日

国家に帰属しない軍隊が動き出す

『MGS3』の10年後、コロンビアでどの国家にも帰属しない軍隊を組織していたビッグボスのもとに、ガルベスとパスが訪ねてくる。彼らから「軍なき国家」コスタリカで活動する謎の武装集団の調査と排除を依頼されるが……。

◀いったんは依頼を断るが、ザ・ボスの情報を得て状況は急変。

◀コールドマンの計画を知り、核武装したピースウォーカーと対決。

BIGBOSS（スネーク）

CIAの特殊部隊FOXの元隊員。すでに兵士たちの間でカリスマ的な存在となっていた。

◀兵士を集めて班に配置すると、組織の能力がアップ。

◀本拠地であるマザーベースも徐々に成長していく。

アドホック通信で"潜友"たちと共闘

『MGS PW』では通信対戦に加え、通信協力（CO-OPS）プレイも実現。協力プレイ時は武器や弾薬、ライフが共有となり、倒れた仲間を心臓マッサージで蘇生させて、戦線に復帰させることもできる。クリアタイムを競う要素も。

◀通信対戦は4つのルールで最大3人対3人のバトルを実現した。

◀最大4人での協力プレイが可能。助け合いながら強敵に挑める。

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES

メタルギア ソリッド V
グラウンド・ゼロズ
■2014年3月20日

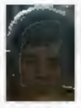
チコとパスの救出任務は、想定外の結末へ……

『MGS PW』で死亡したと思われていたパスの生存が確認され、彼女を助けに行ったチコが捕まってしまう。ふたりを救出するため、ビッグボスはキューバの米軍基地へ潜入する。

BIGBOSS（スネーク）

私設軍隊を率いる戦闘と潜入のスペシャリスト。「ピースウォーカー計画」を阻止してパスの反乱を鎮圧。その後、捕らわれた彼女の救出に向かう。

◀チコとパスを助け、脱出を試みるビッグボスだが、彼らの拠点に敵の手が迫る。



チコ

ニカラグアの革命勢力の若き戦士。パスの救出に向かい、敵に捕まる。

パス

メタルギアZEKEを奪い、反乱を起こすが失敗。捕虜として捕らわれる。

思いがけないエピソードが体験できるEXTRA OPS

EXTRA OPS「デジャヴ・ミッション」では、謎の写真を手がかりに同じ場面を再現するミッションが展開。そして「ジャメヴ・ミッション」は雷電を操作し、謎の知性体スナッチャー（※1）と戦うという作品の枠を超えたものとなっている。

◀『MGS』と同じ場面を再現すると、セリフと外見が変化する。

◀武器をブレードから銃火器に持ち替え、雷電が戦場を駆ける。

（※1）スナッチャー：1988年発売のアドベンチャーゲーム『スナッチャー』に登場する正体不明のバイオロイド。人間を殺害し、その人物になりすまして街に潜伏する。

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

メタルギア ソリッド V
ファントムペイン
■2015年9月2日

「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、報復が始まる

前作『MGSV:GZ』から9年後の、ヴェノム・スネークによる新たな物語。仲間を殺し、自らに大きな傷を負わせた非政府諜報機関サイファーへの報復の果てに彼が見たものは。

ヴェノム・スネーク

『MGSV:TPP』の主人公。9年の眠りから目覚め、報復を成すため「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、スカルフェイスとサイファーを追う。

イーライ

のちのリキッド・スネーク。計り知れない復讐心を持ち、ボスに反抗する。

スカルフェイス

サイファーの実働部隊「XOF」の指揮官。過去にマザーベースを襲撃。

◀スカルフェイスは、新型メタルギア「サヘラントロプス」を起動させる。

「MGO」+FOBを舞台にした通信対戦を実現

『MGSV:TPP』には、最大8人対8人で戦う『メタルギア オンライン（MGO）』に加え、オンライン上に建設したFOB（前線基地）で、ほかのプレイヤーとの1対1での攻防戦が繰り広げられる「FOBミッション」も搭載している。

◀『MGO』ではクラスを採用し、戦場内での役割を明確化している。

◀FOBへの潜入や迎撃は、防衛力の強化が勝敗を分けるカギとなる。

OTHERS
[そのほかの作品]

メタルギア（FC版）
■1987年12月22日

初のコンシューマー向け作品

シリーズで初めてコンシューマー（家庭用ゲーム機）向けに制作したタイトル。オリジナル版から多くの変更を加えている。

SNAKE'S REVENGE（スネークズリベンジ）
■1990年4月

『MG』のもうひとつの続編

コンシューマー版『MG』の続編。『MG2』とはストーリーが異なる外伝的作品で、欧米でのみ販売した。

メタルギア ゴーストバベル
■2000年4月27日

武装要塞ガルエードに潜入！

『メタルギア』から7年後、独裁軍事集団によるメタルギア強奪事件が発生。ソリッド・スネークが、武装要塞に単身挑む。

▶退役後、アラスカで孤独な生活を送っていたスネークが、再び戦場へと戻る。

◀シリーズ初の携帯機用作品。ストーリーモード以外に通信対戦機能なども搭載している。

◀過酷なミッションの先に、強奪されたメタルギアガンダーとの戦いが待つ。

※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

メタルギア アシッド
■2004年12月16日

潜入任務とカードゲームの融合

シリーズ従来のステルスアクションに「カードゲーム」の要素をミックスしたタイトル。プレイヤーの行動はすべてカードによって決定。その組み合わせや使用する順番などを考えながら進めていく静的戦略（ストラテジー）ゲームになっている。

◀使用カードのコストが低いほど、早く自分のターンが回ってくる。コストを考えたカード選択が重要。

コストが重要となる戦略ゲーム

◀カードには武器、アイテムのほかキャラクターも登場。

▶2016年、ソリッド・スネークがロビト島への潜入に挑む。

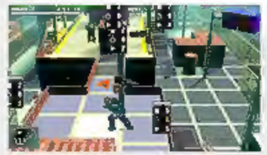
メタルギア アシッド 2
■2005年12月8日

通信対戦や立体視を採用した続編

『メタルギア アシッド』の続編。カードの種類を大幅に増やし、ビジュアルや操作面もアップグレードした。さらに、通信対戦機能の追加や、ゲームやムービーを立体視できる紙製のスコープ「SOLID EYE とびだシッド」の同梱を行った。

アメコミ風のビジュアルに

◀グラフィックをアメコミ風に一新。さらに同梱のスコープを使用することで、立体映像を楽しむこともできた。



◀煩雑だった操作性を、直感的なものへとブラッシュアップ。移動もスムーズに。

メタルギア ソリッド ポータブル・オプス

■2006年12月21日

〝FOXを狩る者〟、FOXHOUND誕生の系譜――

『MGS3』の6年後、コロンビア中部のサンヒエロニモ半島でFOX部隊によるテロが発生。FOXを除隊済みのビッグボスはキャンベルとFOXHOUNDを結成し、彼らに立ち向かう。本作は外伝的な位置付けだが、正史とつながる出来事も描く。

◀ソコロフが開発したメタルギアRAXAと対決する。

◀捕らわれたビッグボスは、若き日のロイ・キャンベルと出会う。

通信プレイも可能

◀Wi-Fiスポットで兵士を入手。特殊な兵士が手に入るスポットも。

メタルギア ライジング リベンジェンス

■2013年2月21日

人々を救うため、雷電が悪を斬る

『MGS4』の3年後、サイボーグとして民間軍事会社に所属していた雷電は要人警護のミッションに失敗し、左目と左腕を失う。その雪辱を果たすため、雷電はデスペラード社とサムを追い、再び戦場へ赴く。

◀敵を両断し、燃料電池を奪って自身を回復。

雷電がすべてを〝斬奪〟！

◀高周波ブレードを手にし、剣士となった雷電が主人公。

▶DLCも豊富で、多彩なVRミッションを収録している。

メタルギア サヴァイブ

■2018年2月21日

荒廃した世界でのサバイバルを描いたスピンオフ作品

『MGSV: TPP』のアクション性をそのままにサバイバルアクションとして再構築したスピンオフ作品。荒廃した世界からの帰還を目指すSINGLEプレイと、他プレイヤーと協力して拠点の防衛や迎撃に挑むCO-OPプレイを搭載。

▲ビッグボスの部下だったひとりの兵士が、仲間を救うため異形の怪物がはびこる世界へ。

生存のために仲間と連携

▲拠点となるベースキャンプの発展と防衛が重要に。

◀2種類のCO-OPプレイモードを用意。

メタルギア ソリッド バンドデシネ

■2006年9月21日

ゲームの物語をコミックで！

『MGS』の物語を描くバンドデシネ（フランス語でコミックの意味）を収録したデジタルコミック。

◀単純な紙芝居風ではなく、奥行きを生かしてストーリーを演出している。データベースや人物相関図も収録。

スマホやアーケードにも進出

スマホ用として『メタルギア ソリッド タッチ』『メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス』、アーケードで『メタルギア アーケード』も登場。

▶『メタルギア ソリッド タッチ』のミッションは『MGS4』の世界をもとにしている。

▲アーケード版はオンライン対戦も可能。

史実とリンクする『メタルギア』の世界

『メタルギア』シリーズでは、物語を史実とリンクさせ、作品にリアリティを与えている。ここでは劇中の出来事と史実を併せた年表を掲載。キーワードも解説する。

『メタルギア』シリーズ 歴史年表

記号 ○史実 ■『メタルギア』シリーズ関連事項 □スピンオフ作品

西暦	主な出来事
192X	■ ザ・ボス誕生
1935	■ ジャック（ネイキッド・スネーク／ビッグボス）誕生
193X	■「賢者達」の最後のひとりが死亡
1939	○ 科学者アインシュタインが原爆開発勧告。米・ルーズベルト大統領へ書簡を送付 ○ 第二次世界大戦勃発
1941	○ 米：原爆開発のため科学研究開発局（OSRD）S-1委員会を発足 ○ 英：陸軍がSAS（特殊空挺部隊）を設立
1942	○ 米・ルーズベルト大統領が原爆の開発計画である「マンハッタン計画」を正式に認可。プルトニウムの生産開始 ■ オタコン（ハル・エメリッヒ）の祖父がマンハッタン計画に参加 ○ 独：世界初の弾道ミサイル「V2」の打ち上げに成功 ○ 物理学者エンリコ・フェルミが原子炉で核分裂連鎖反応実験に成功 ■ スターリングラード攻防戦、ザ・ボスがコブラ部隊を設立 ■ コードトーカー、米軍コードトーカーの暗号作成に協力
1944	■ 連合国軍、ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊を投入
1945	○ 米：ニューメキシコ州アラマゴードで世界初の原爆実験 ○ 米：日本の広島、長崎に原爆投下 ○ 第二次世界大戦終結 ■ ヒューイ（オタコンの父）誕生
1946	○ 米：汎用電子デジタル計算機「ENIAC」が公開
1947	■ コブラ部隊解散 ○ 米：CIA（中央情報局）を設立
1950	○ 朝鮮戦争勃発 ■ ザ・ボスが参戦。ジャックが弟子入りする
1951	○ 米：ネヴァダ州砂漠で地上部隊参加による原爆実験を遂行 ■ ザ・ボス、同実験に参加し大量被曝
1952	○ 米：NSA（国家安全保障局）設立 ○ 米：陸軍が「第10特殊部隊グループ（10th SFG）」を設立
1953	○ ソ連：フルシチョフが共産党第一書記に就任 ○ ジェームズ・ワトソン&フランシス・クリック、DNAの二重らせん構造を発見
1954	○ 米：世界初の原子力潜水艦「ノーチラス号」進水 ○ 米：ビキニ環礁で水爆実験。第五福竜丸乗組員、被曝 ■ 同実験でネイキッド・スネークが被曝 ○ ソ連：KGB（ソビエト連邦閣僚会議付属国家保安委員会）発足
1955	○ 科学者アインシュタイン死去 ○ 核兵器廃絶・科学技術の平和利用を訴えた「ラッセル＝アインシュタイン宣言」提示 ○ 日：広島で「第1回原水爆禁止世界大会」が開催
1957	○ ソ連：世界初の人工衛星「スプートニク1号」の打ち上げに成功 ○ 米：ICBM（大陸間弾道ミサイル）の打ち上げに成功
1958	○ 米：NACA（国家航空諮問委員会）からNASA（国立航空宇宙局）誕生
1959	○ フィデル・カストロ、チェ・ゲバラによる「キューバ革命」成功 ■ 米：有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」にザ・ボスが参加
1960	○ 米・偵察機U-2がソ連領空を侵犯 ○ ソ連：キューバと「貿易援助協定」を締結 ■ 米・NSAの暗号解読員2名（EVAとADAM）、ソ連に亡命
1961	○ 米：キューバと国交断絶 ○ ソ連：ユーリ・ガガーリンがヴォストーク1号で、世界初の有人宇宙飛行に成功 ■ 上記とほぼ同時刻、ザ・ボスが米国の有人宇宙飛行実験（非公式）で宇宙へ ○ ソ連：史上最大の水素爆弾「ツァーリ・ボンバ」の爆発実験を実施 ○ 独：ベルリンの壁建設開始
1962	○ 米・U-2偵察機が、キューバにソ連製ミサイルを確認。「キューバ危機」が勃発 ■ ソコロフが西側に亡命するも、ケネディ大統領とフルシチョフ第一書記が結んだ密約（ソ連のキューバ撤退の見返り）によりソ連に返還
1963	○ 米、英、ソ連間で「部分的核実験禁止条約」が締結 ○ 米・ケネディ大統領暗殺
1964	■ 米・CIAの特殊部隊FOXが「パーチャス（貴淑な）ミッション」、「スネークイーター作戦」を実施。ネイキッド・スネーク、ソ連領に潜入してミッションを遂行。ザ・ボスを抹殺し、「BIGBOSS」の称号を得る【メタルギア ソリッド 3 スネークイーター】 ■ 昏睡状態のヴォルギンがモスクワ近郊の研究施設へ移送される ■ コードトーカー、ジ・エンドの死体を研究し始める ○ ソ連：フルシチョフ解任
1965	○ 米：ベトナムに対し北爆開始 ■ シギント、米・国防高等研究計画局（ARPA、後のDARPA）へ「ARPANET」の立ち上げに関与する
1967	○ 中：初の水爆実験を実施
1968	■ EVA、ハノイで消息を絶つ ○ ソ連：チェコスロバキアに侵攻
1969	○ 米、ソ連間で「第一次戦略兵器制限交渉（SALT I）」開始 ○ 米：アポロ11号が初の有人月面着陸に成功 ○ 米：ARPAが「ARPANET」を開発。インターネットの基礎となる
1970	■ ゼロ、「FOX」を解散 ○「核拡散防止条約（NPT）」発効 □ FOXを除隊したビッグボスは南米の見知らぬ東側軍事施設に投獄され、ロイ・キャンベルと邂逅。クーデターを起こしたFOX部隊を狩るFOXHOUNDを結成し、鎮圧に乗り出す。そして戦場に投入されていた弾道メタルギアの試作機「メタルギアRAXA」を破壊（サンヒエロニモ半島事件）【メタルギア ソリッド ポータブル・オプス】
1971	○ ソ連：初の宇宙ステーション「サリュート1号」の打ち上げに成功する ■ ビッグボス、特殊部隊「FOXHOUND」を設立
1972	■「恐るべき子供達計画」始動。ビッグボスのクローン、イーライ（リキッド）とデイヴィッド（ソリッド）誕生 ■ ビッグボス、ゼロのもとを去る ■ ビッグボス、コロンビアでカズヒラ・ミラーとともに私設軍隊を組織 ○ 米：アポロ17号でアポロ計画終了 ○ 米、ソ連間で「SALT I」妥結。「第二次戦略兵器制限交渉（SALT II）」開始
1973	○ 米：宇宙ステーション「スカイラブ」打ち上げ ○ 米：地上部隊がベトナムから撤退 ■ コードトーカー、ウランを代謝する始原菌を発見
1974	○「SALT II」が原則合意に至る ○ インド：核実験を実施 ○ 日：「非核三原則」を唱えた佐藤元首相がノーベル平和賞を受賞 ■ CIA中米支局ホット・コールドマンが、コスタリカにて「平和歩行（ピースウォーカー）計画」を実施。ビッグボスは私設軍隊とともに核兵器「ピースウォーカー」を破壊し、「平和歩行計画」を阻止する。その後抑止力としてメタルギアZEKEを建造したが、スパイだったパスに奪われ最後は自らの手で破壊した【メタルギア ソリッド ピースウォーカー】 ■ 消息不明となっていたパスが、二重スパイの疑いでサイファーに捕らえられる
1975	■ サイファーに捕らわれたパスの生存を確認。彼女を助けるため、ビッグボスはキューバ南端のアメリカ軍基地に向かう。その後救出に成功し帰還するも、マザーベースでXOFの襲撃を受け、ビッグボスは負傷する【メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ】 ■ ゼロ、意識不明の昏睡状態になったビッグボスをキプロスの病院に隠し、オセロットに託す ■ スカルフェイス、アフリカへ。逆行進化により、声帯虫復元 ○ ベトナム戦争終結
1976	■「恐るべき子供達計画」破棄。イーライ、イギリスへ渡る ■ ゼロ、スカルフェイスの寄生虫により脳に障害を負う ○ リチャード・ドーキンスが『利己的な遺伝子』を発表
1977	○ 南ア・カラハリ砂漠で地下核実験場が発見される。国際圧力により南アは実験を断念 ○ 米：デルタフォース（第1特殊作戦部隊D分遣隊）創設 ■ ゼロ、ビッグボスのもとを訪問後、消息不明となる
1979	■ イーライ、アフリカで消息を絶つ ○ ソ連：アフガニスタンに侵攻。デタントの終焉 ○ サンディニスタ民族解放戦線（FSLN）武装蜂起。ソモサ大統領が亡命し、「ニカラグア革命」成就
1980	○ イラン・イラク戦争勃発 ■ ヒューイとストレンジラブとの間にハル・エメリッヒが生まれる
1981	○ 米：最初のスペースシャトル「コロンビア」を打ち上げ
1982	○ フォークランド紛争勃発
1983	○ 米：レーガン大統領、「戦略防衛構想（SDI）」を発表
1984	■ XOFのマザーベース襲撃で負傷したビッグボス、およびビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークが、キプロスの病院で目覚める。その後ヴェノム・スネークは「ダイアモンド・ドッグズ」を率い、XOFを率いるスカルフェイスの計画を阻止した【メタルギア ソリッド V ファントムペイン】 ■ イーライ、アフリカに「蠅の王国」を築く
1985	○ ソ連：ゴルバチョフ政権誕生。ポスト冷戦へ
1986	○ 米：チャレンジャー号爆発事故で、スペースシャトル計画を中断 ○ ソ連：チョルノービリ（チェルノブイリ）原子力発電所で事故発生
1989	○ 独：ベルリンの壁崩壊 ○ リベリア内戦勃発
1990	○ イラク軍がクウェートに侵攻 ○ 東西ドイツ統一 ○ 米：「ヒトゲノム計画」発足
1991	○ 国際連合が多国籍軍をイラクに派遣、「湾岸戦争」勃発 ■ リキッド（イーライ）、ソリッド（デイヴィッド）戦場へ ○ ソ連、消滅。CIS（独立国家共同体）成立
1995	■ 特殊部隊FOXHOUNDの総司令官ビッグボス、秘密裏に南アフリカに武装要塞アウターヘブンを設立して蜂起。FOXHOUNDの新人隊員ソリッド・スネークは「TX-55 メタルギア」を破壊し、ビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークを倒す（アウターヘブン蜂起）【メタルギア】 ■ ソリッド・スネークがFOXHOUNDを除隊 ○ 仏、中：核実験強行 ○ 国連総会が「核実験即時停止決議」を採択
1996	○ 国連総会が「包括的核実験禁止条約（CTBT）」を採択 ○ 英：世界初のクローン羊「ドリー」が誕生
1997	○ IBMのコンピューター「ディープ・ブルー」がチェス世界チャンピオンを破る
1999	■ ビッグボスが中央アジアの小国ザンジバーランドでメタルギア改Dによる核武装を行い、キオ・マルフ博士を拉致する。ロイ・キャンベルに呼び戻された元FOXHOUND隊員ソリッド・スネークがザンジバーランドに潜入。メタルギア改Dの破壊任務を成功させ、ビッグボスを倒す（ザンジバーランド騒乱）【メタルギア 2 ソリッドスネーク】 ■ ビッグボス、死亡するも「愛国者達」によって蘇生され、昏睡状態のまま隠匿される ○ 欧州連合の加盟11カ国で欧州単一通貨「ユーロ」を導入
2000	○「ヒトゲノム計画」の国際共同研究チームがヒトゲノムのドラフト配列を発表
2001	○ 米：9月11日に同時多発テロ発生 ○ 米：内外のテロリズムと戦うことを目的とした「米国愛国者法」が制定される
2003	○ 大量破壊兵器保持の疑いでイラクに多国籍軍が侵攻、「イラク戦争」勃発
2004	○ パキスタンの科学者が核関連技術の国外流出に関与したことを明かす
2005	■ アラスカの孤島「シャドー・モセス」で演習中の特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。FOXHOUNDの元司令官ロイ・キャンベルが指揮官となり、ソリッド・スネークを単独潜入させる。ソリッドは彼らが切り札としていたメタルギアREXを破壊し、事件の首謀者であるリキッド・スネークを倒す（シャドー・モセス島事件）【メタルギア ソリッド】 ○ 英・ロンドン、エジプトなど世界各地で同時爆破テロが発生
2007	■ 反メタルギア財団「フィランソロピー」が米海軍の新型メタルギア輸送計画をつかみ、ソリッド・スネークが偽装タンカーに潜入する。しかし、時を同じくして謎の武装集団がタンカーを占拠。新型メタルギアはオセロットに奪われ、タンカーはマンハッタン沖に沈没してしまう（タンカー沈没事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■ 海上除染施設「ビッグ・シェル」建設 ■ オルガ・ゴルルコビッチの娘、サニー誕生 ○ 露：遠隔地における戦略爆撃機飛行を15年ぶりに再開
2008	○ 米・FDA（米国食品医薬品局）、クローン動物由来の食品に安全宣言
2009	■ 武装集団「サンズ・オブ・リバティ（自由の息子達）」が、米大統領を人質にビッグ・シェルを占拠。新生FOXHOUNDの隊員である雷電が、ビッグ・シェルに単独潜入する。雷電は武装集団を排除し、首謀者であるソリダス・スネークを倒す（ビッグ・シェル占拠事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■ ソリダスの遺体、「愛国者達」に回収される ■ オセロット（リキッド）、アーセナルギアからG.Wを奪取
2010	■ 米軍及び関係するPMC傭兵部隊に対し、ナノマシン（SOP）注入開始
2011	■ 雷電、「愛国者達」の手からサニーを救出。ローズのもとを去り、ビッグママ（EVA）の率いる、反「愛国者達」を掲げるレジスタンスグループ「失楽園の戦士」と合流する ○ 米：イラク戦争終結宣言 ○ 日：東日本大震災および福島第一原発事故発生 ○ 米、露間の核軍縮条約である「新戦略兵器削減条約（新START）」発効
2012	■ 雷電、「愛国者達」に捕らわれ、強化骨格手術の実験に利用される
2013	■ ビッグママ、「愛国者達」から雷電を救出し、ビッグボスの脳死体を回収
2014	■ リキッド・オセロットが決起するとの情報を掴んだロイ・キャンベルは、オールド（ソリッド）・スネークに彼を倒すことを依頼。世界各地の戦場に潜入したオールド・スネークは目的を果たし、「愛国者達」の終わりを見届ける（ガンズ・オブ・ザ・パトリオット事件）【メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット】 ■ 雷電、ローズと再会して息子との対面を果たす ■ ビッグボス、死去
2017	○ 国連総会が「核兵器禁止条約（TPNW）」を採択
2018	□ 民間軍事警備会社（PMSCs）「マヴェリック・セキュリティ・コンサルティング」に所属した雷電が、米国のPMC（民間軍事会社）「デスペラード・エンフォースメント」との死闘を繰り広げる【メタルギア ライジング リベンジェンス】 ○ 初の米朝首脳会談が行われる
2021	○「核兵器禁止条約」発効

キーワード解説

●**賢者達**：米ソ中の実力者による「賢人会議」から生まれた組織。

●**賢者の遺産**：「賢者達」が互いの資産を出し合った莫大な秘密資金。大戦後、3国で分配する手はずが、管理者のひとりであったヴォルギン大佐の父がそれを独占。彼の死後は大佐の手に渡ったが、最終的にアメリカが奪取した。

●**愛国者達**：ザ・ボスの意志を継ぐことを目的としてゼロを中心に創設された組織（※設立当初は異なる名称だったが、後に「愛国者達」と呼ばれるようになる）。冷戦以降のアメリカの政治、経済、軍事を影で支配・管理するも、ゼロの意志を継承したAIが組織の運営を受け継ぎ、形骸化された。

●**恐るべき子供達計画**：最強の兵士で「愛国者達」の象徴的存在でもあるビッグボスの遺伝子を使い、クローンを創り出す計画。

METAL GEAR ARCHIVE

長きにわたるサーガの主役と、かかわりの深い人物たち

『メタルギア』シリーズの主人公である二匹の蛇（スネーク）が繰り広げてきた戦いと、それぞれにかかわりの深い主要人物を紹介する。

20世紀最強の兵士にしてカリスマ的存在

BIGBOSS

高い戦闘技術とサバイバル能力を備えた兵士。その優れた資質が、最強の兵士を人為的に生み出す「恐るべき子供達計画」に利用され、遺伝子を受け継いだクローンが誕生した。

▶「スネークイーター作戦」で右目を負傷。右目の眼帯が彼の象徴となる。

活躍した作品

1964 MGS3	ザ・ボスの弟子として指導を受けたのち、FOX部隊で活動。ザ・ボスを倒して「BIGBOSS」の称号を得る。
1974 MGS:PW	コロンビアで国家に帰属しない軍隊を指揮し、のちにコスタリカで活動。マザーベースを築き、陣の規模を拡大する。
1975 MGSV:GZ	チコとパスを助けるため、キューバ南端の米軍基地に潜入。任務を完遂するがマザーベースは崩壊し、瀕死の重傷を負う。
1984 MGSV:TPP	9年の昏睡状態を経て覚醒。ビッグボスに代わってヴェノム・スネークが軍を率い、スカルフェイスの計画を阻止する。
1995 MG	アウターヘブン蜂起。ヴェノム・スネークがビッグボスのファントムとしてソリッドと戦う。ヴェノム・スネークは戦死。
1999 MG2	FOXHOUNDの総司令官を辞任後、ザンジバーランドに軍事政権を樹立。ソリッドに敗れ、「愛国者達」に回収される。
2014 MGS4	世界を管理するAI「J.D（ジョン・ドゥ）」に昏睡状態にされていたが復活。ゼロを葬り、その生涯を終える。

BIGBOSS
（ネイキッド・スネーク）

「伝説の英雄」と呼ばれるザ・ボスの最後の弟子。ゼロ少佐が創設した特殊部隊FOXに所属し、ザ・ボスの抹殺任務を成し遂げ、米国政府から「BIGBOSS」の称号を得る。

不可能を可能にしてきた潜入任務のスペシャリスト

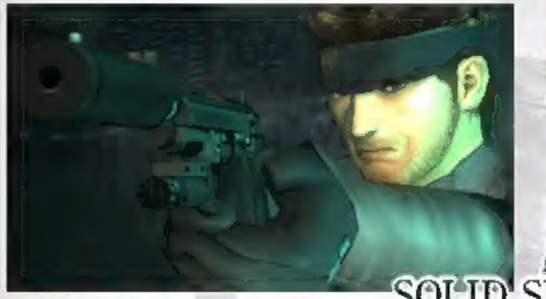
SOLID SNAKE

ビッグボス、リキッド、ソリダスの3人、そしてメタルギアと呼ばれる兵器と死闘を繰り広げ、世界を救ってきた男。遺伝子操作の影響で急速に老化が進行し、『MGS4』では老人のような姿になりながらも、最後の任務をやり遂げた。

◀▲任務を淡々とこなすクールな性格。『MGS4』では"歩く殺戮兵器"になるという宣告を受ける。

活躍した作品

1995 MG	アウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊し、ビッグボスのファントムとして立ちはだかるヴェノム・スネークを倒した。
1999 MG2	ビッグボスが中央アジアに築いた、独立武装要塞国家ザンジバーランドに潜入。ビッグボスの野望を打ち砕く。
2005 MGS	リキッドの率いるFOXHOUNDが、シャドー・モセス島の核兵器廃棄施設で蜂起。リキッドを倒し、テロを鎮圧する。
2007-9 MGS2	偽装タンカーに潜入するが一寸行方不明に。2年後、ビッグ・シェルに潜入し、雷電と協力してソリダスの計画を阻止。
2014 MGS4	リキッド・オセロット決起の情報を受け、老化が進行したソリッド(オールド)・スネークが、最後のミッションに挑む。



SOLID SNAKE
（ソリッド・スネーク）

「恐るべき子供達計画」により、ビッグボスの体細胞から作られたクローン。IQ180で6カ国語に精通。知力、体力、洞察力に優れ、ダンボール箱に人並み以上の愛着を持つ。

第二次世界大戦当時、「コブラ部隊」を組織して連合国を勝利に導いた英雄。のちに極秘の任務を受け、ソ連に亡命する。ビッグボスは彼女が戦いの術を教えた弟子。

▲「スネークイーター作戦」でソ連に潜入してきたネイキッド　スネークと戦い、その意志を彼に託す。

作品によって所属を変えて暗躍してきた人物。時には敵、時には味方となり、二匹の〝蛇〟の物語に深くかかわる者として重要な役割を担ってきた。

▲ネイキッド　スネークとの戦いを経てリボルバー拳銃の使い手になるなど、彼の影響を多大に受ける。

『MGS』で、メタルギアREXを開発した科学者として登場。ソリッド　スネークに助けられて以降、無線を通じ、豊富な知識と技術で彼の潜入任務をサポートしてきた。

▲『MGS2』では、年の離れた最愛の妹エマと再会。しかし戦いの最中、大きな悲劇がふたりを襲う。

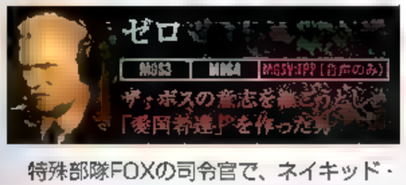
元自衛隊員で、米軍将校と日本人女性の間に生まれた日系人。コロンビアの反政府組織で教官をしていたが、ビッグボスに敗れてスカウトされて以降、彼のそばで活躍。

▲ガルベスとバスのたくらみを知りながらもこれを利用し、自分たちの軍隊の拡充をもくろむ。

(※1)「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャーを紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。

ソリッド・スネークの元上官で、彼が心を許せる戦友。普段は冷静沈着だが、娘のメリルにかかわると判断に揺らぎが生じる。

◀『MGS2』で登場した大佐は外見こそ酷似しているが、Aがキャンベルを模した偽物。



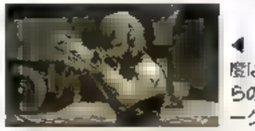
特殊部隊FOXの司令官で、ネイキッド・スネークの上官。その後の物語で重要となる組織「愛国者達」の中心人物でもある。

◀「バーチャスミッション」「スネークイーター作戦」でスネークの活動をサポート。

「恐るべき子供達計画」で生み出されたビッグボスのクローン。『MGS』でテロを計画し、ソリッド　スネークに阻止された。

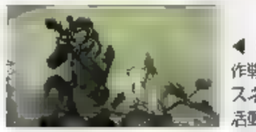
◀FOXHOUNDを率いてシャドー　モセス島で武装蜂起。核兵器廃棄所を占拠。

『MGS2』のもうひとりの主人公。作中でソリッド・スネークに助けられ、彼の人間性に触れて大きな影響を受ける。



◀『MGS4』では「今度は俺が守る」と、自らの身を顧みず、スネークのために戦った。

ネイキッド・スネークを導く女スパイ。『MGS4』では「ビッグママ」としてソリッド・スネークに助力した。



◀「スネークイーター作戦」でネイキッド　スネークと接触。その活動をサポートした。

「恐るべき子供達計画」により生み出されたビッグボスの完全なクローン。元対テロ訓練部隊デッドセルを率いてテロを実行。

◀アメリカを影から支配する「愛国者達」を突き止めて倒し、自由を手に入れようとした。

THE WORLD OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

［ 世界・物語編 ］

ビッグボスとメタルギア、その〝はじまり〟の物語

第二次世界大戦終結後、世界は東西に二分された。
冷戦と呼ばれる時代の幕開けである。
核戦争勃発の恐怖で世界を震撼させた「キューバ危機」に続く1964年。
〝悪魔の兵器〟の完成を阻止しようと、
ひとりの男が人類の命運をかけた任務へと挑む。
『メタルギア』シリーズの原点となる「ビッグボス」誕生のエピソードを、
今ここに紐解く。

『MGS3』ストーリー概要

2部構成で展開する〝はじまりの物語〟

『MGS3』は序章とも言える「バーチャスミッション」と本編の「スネークイーター作戦」、ふたつの任務で構成されている。

舞台はシリーズの原点となる時代

前作『MGS2』の舞台となった2009年から、半世紀近くも遡った1964年を舞台に『メタルギア』の原点を描いた本作。シリーズにおいてソリッド スネークの前に立ちはだかるビッグボスやオセロット、愛国者達、そしてメタルギア。それらの原点が、本作の物語によって明らかになる。

「ビッグボス」の過去が明らかに

本作の主人公は、のちの歴史において「ビッグボス」の名で呼ばれるネイキッド・スネーク。過去のシリーズ作品では、幾たびもソリッド スネークの前に立ちはだかる〝敵〟として登場し、「20世紀最強の兵士」と呼ばれている人物。本作では、彼が「BIGBOSS」の称号を授かるに至った物語を描いている。

時代背景を反映した世界設定

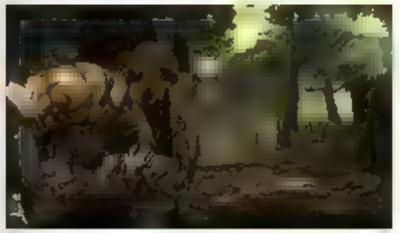
シリーズで初めて、ゲーム開発時点よりも過去の世界が舞台となった本作では、さまざまな史実を設定に反映している。

冷戦／キューバ危機

第二次世界大戦後、世界はアメリカを中心とした資本主義体制、ソビエト連邦を中心とした共産主義体制の対立による「冷戦」状態に。そんな中、1962年に勃発したキューバ危機では、核ミサイル配備を巡り米ソが一触即発の事態に陥っていた。

加熱する核開発競争

他国に対する抑止力としての側面も見出された核兵器。その開発競争は、冷戦の深刻化とともに加熱する。史実同様、本作の世界でもビキニ環礁で数多くの核実験が行われ、主人公スネークはそこで被曝している。



自然環境下での単独潜入任務

本作では、任務の舞台となるステージの多くを森林地帯のような自然環境下に設定している。マップは広くなり、プレイの自由度は前作より大幅にアップ。従来の「ステルス」や「現地調達」の要素は、自身の姿を自然に溶け込ませ見つかりにくくする「カムフラージュ」や、食料も現地調達でまかなう「サバイバル」など、自然環境下に合う形に置き換えている。もちろん屋内のステージも存在し、そちらでは従来のシリーズと同様のステルスプレイを楽しむことができる。

『MGS3』ストーリー「バーチャスミッション」

※ここからの6ページは『MGS3』のストーリー解説となる。ネタバレを多分に含むため、これから初めて『MGS3』をプレイする人はゲームクリア後に閲覧することをオススメする。

CIAの特殊部隊FOXの初任務 バーチャスミッションが開始

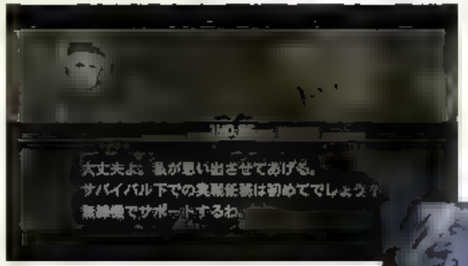
本作の物語は2部構成で、前半は、技術者ソコロフの奪還のためCIAが計画した「バーチャスミッション」が展開。工作員（エージェント）であるスネークが単身ソ連に潜入する。

世界初のHALO降下でソ連に降り立つ

▲敵のレーダー網を回避しやすい高高度からのパラシュート降下"HALO降下"を用いて、ひとりソ連に降り立つ。

史実とリンクした設定も

西側へと亡命していた科学者ソコロフは、キューバ撤退の条件としてソ連に返送されていた。



師である伝説の兵士ザ・ボスがミッションをサポートする

◀バーチャスミッション編では、ザ・ボスが無線で戦闘技術についてアドバイスする。

ザ・ボスとスネークが編み出したCQC（Close Quarters Combat）

▶師と弟子の関係であるふたりが、協力して考案した近接格闘術CQC。さまざまな手段で敵の無力化を可能にする技術であり、武器や弾薬の補給が困難なジャングルでの戦いでも非常に役に立つ。

技術者ソコロフと接触

厳重に警備するソ連兵をかいくぐりながら、ソコロフが監禁されている部屋に辿り着いたスネーク。ソコロフはスネークがゼロ少佐の部下だとわかると安堵し、自身を狙うヴォルギンについて語る。

オセロット率いる「山猫部隊」がスネークの前に現れる

◀廃工場から脱出を試みるふたりの前に、GRUの精鋭部隊「山猫部隊」が立ちはだかる。しかし、スネークは隊長のオセロットともども彼らを圧倒し、その場を脱出することに成功する。

ソコロフが開発した悪魔の兵器「シャゴホッド」

▶山猫部隊を退けたスネークたちは、IRBM（中距離弾道ミサイル）を射出する核搭載戦車「シャゴホッド」が運び出されるのを目撃する。シャゴホッドが完成すれば"本当の恐怖の時代"が始まるとソコロフは語る。

ザ・ボスの突然の裏切り——

スネークの目の前に突如現れたザ・ボス。彼女が率いるコブラ部隊によってソコロフが連れ去られてしまう。

▲ザ・ボスはソコロフを手土産にソ連に亡命すると宣言。スネークをCQCで圧倒し吊り橋から転落させた。

▶ヴォルギンは無反動核弾頭（むはんどうかくだんとう）をソコロフ設計局に向けて発射。着弾と同時に、核爆発の光が周囲を包む。

『MGS3』ストーリー「スネークイーター作戦」

スネークイーター作戦が開始 与えられた3つのミッション

ザ・ボスの裏切りによって失敗に終わったバーチャスミッション。それからわずか1週間後、ソコロフの救出とシャゴホッドの開発状況の調査・破壊、そしてザ・ボス抹殺という任務を背負って、スネークは再びソ連の地に降り立つ。"協力者"の助力を得ながら、単身潜入任務を続ける彼の前には、さまざまな困難が待ち受けていた・・・。

KGBの協力者であるEVAと接触

◀本来合流するはずだったADAMの代わりに来たという、KGB内の協力者EVAと合流。彼女からソコロフの居場所の情報を入手する。

山猫部隊「オセロット」との戦い

▶研究所への道で、待ちかまえていた山猫部隊。オセロットとの戦いのなか、コブラ部隊のザ・ペインの強襲を受け、スネークは谷底へ。

グラーニンが研究する新時代の二足歩行戦車

◀ザ・ペインとの死闘を経てたどり着いた研究所にソコロフはおらず、かつて兵器研究を手掛けていたグラーニンの姿が。彼は泥酔しながら、自身が研究していた二足歩行戦車について語る。

ソコロフを救出するためグロズニィグラードへ潜入

スネークはEVAの協力を得て、大要塞グロズニィグラードにソコロフ救出のため潜入。ソコロフとの接触には成功するが、変装を見破られ、ヴォルギンに拘束されてしまう。

ためらう様子のザ・ボス

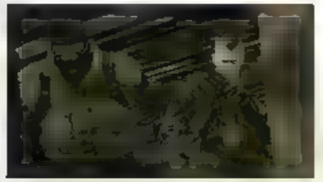
▶気づくとそこは拷問部屋。ヴォルギンの指示で、ザ・ボスがスネークの眼を抉ろうとするが……。

銃弾がスネークの右眼球を捉える

◀EVAの決死の制止で救われたスネーク。しかし、EVAをかばいオセロットの銃弾を右目に受ける。

コブラ部隊との対峙

ソコロフの奪還へ向かう道中、スネークはコブラ部隊の面々と対峙することになる。



▲コブラ部隊は過去の戦場での体験から特別な感情を宿しており、それをコードネームとしている。

閉ざされた独房から脱出 そしてザ・ソローとの対峙

独房の中で目を覚ますスネーク。脱出に成功するも、下水道でオセロットらの追撃を受け、崖のように切り立つ行き止まりへ追い詰められる。

不思議な空間でくり広げられるザ・ソローとの戦い

◀▼川に飛び込み　水にのまれたスネークの前にコブラ部隊のザ・ソローが現れる。スネークは歯に仕込んだ蘇生薬を使って生き延び、戦闘後のゼロとの無線でザ　ソローが2年前に死んでいたことを知る。

目指すはシャゴホッドの破壊 終わらぬヴォルギンの追撃

C3爆薬を手に入れたスネーク。兵器廠に潜入し格納庫を爆破するが、ヴォルギンの手によってシャゴホッドは起動してしまう。スネークはEVAの操るバイクに乗り、迫るヴォルギンを迎え撃つ。

「賢者達」と「賢者の遺産」

アメリカ、中国、ソ連の実力者たちによって、20世紀初頭に結成された秘密組織「賢者達」。彼らが供出した莫大な資金は「賢者の遺産」と呼ばれ、それを不当に相続していたのがヴォルギンだった。

すべての任務を果たすべく ザ・ボスとの最後の戦いへ

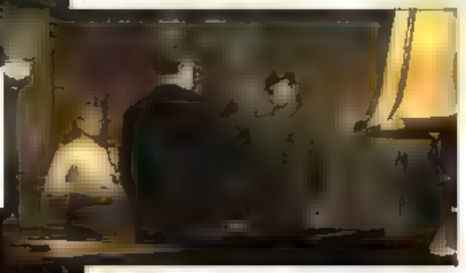
シャゴホッドを破壊したスネークに残された任務は、ザ・ボスの抹殺のみ。EVAとともに、ザ・ボスが待つ湖へ。

ザ・ボスの口から語られる真意 白い花が真紅に染まり決着

▶ザ　ボスから賢者達との関わりやその目的について知るスネーク。そのままふたりは、湖を臨む花畑で最後の戦いへ。そして激闘の果て、ザ　ボスから愛用の銃"愛国者"を託されたスネークは、自らの手でザ・ボスを介錯するのだった。

EVAの正体と"真の愛国者"

◀戦いが終わり、熱い夜を過ごすスネークとEVA。翌朝、彼女の姿はマイクロフィルムと一緒に消え一本のテープが残されていた。スネークは、そのテープからEVAが中国のスパイであったこと、そしてザ　ボスが"真の愛国者"であったことを知る。



ザ・ボスを超えるBIGBOSSに

▶スネークは、大統領からザ　ボスを超える称号として"BIGBOSS"の称号を与えられる。だが、真実を知るその表情は硬い。

最後の通信で明かされるオセロットの真実

◀エンドロール後、オセロットがKGB局長、CIA長官と通信する様子が流れる。じつはオセロットの正体は、GRU、KGB、C.Aの三重スパイ。中国側（EVA）に偽のフィルムを掴ませ本物がアメリカへと渡るよう仕向けていた。

METAL GEAR ARCHIVE

『MGS3』キャラクターファイル

CHARACTER FILE 01

NAKED SNAKE

▸ネイキッド・スネーク

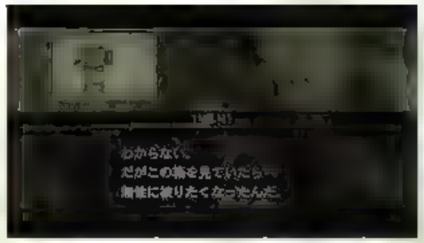
ザ・ボスの最後の弟子であり 20世紀最強の兵士

CIAの特殊部隊FOXのエージェント。ネイキッド・スネークはコードネームで、本名はジョン。ゼロやザ・ボスからは「ジャック」の愛称で呼ばれる。第二次世界大戦で活躍したザ・ボスの最後の弟子で、彼女から戦闘、破壊、諜報技術などを学び、近接戦闘術「CQC」をともに編み出した。スネークイーター作戦終了後に功績を称えられ"BIGBOSS"の称号が与えられる。

「お前に俺は殺せない」

// SNAKE ANALYSIS //

ときにお茶目な一面を見せることも



▲冷静沈着な性格だが、無線での会話でジョークを飛ばしたり、段ボールについて熱く語ったり、「撃ち見る」と言って吸血鬼映画の話になることを恐れたりと、ユニークな一面もある。

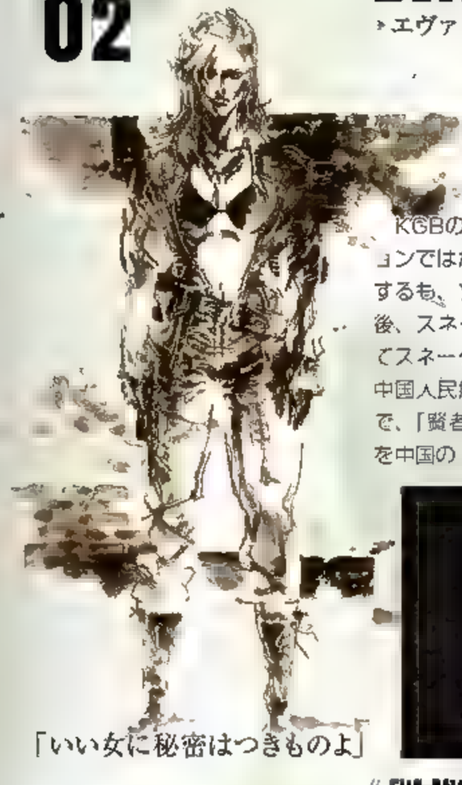
銃や撃ち方についてのこだわり

▲EVAとの初対面時には、銃やその扱いについての並々ならぬこだわりを垣間見せたスネーク。オセロットにも、彼の動き方から「どちらかと言うとリボルバー向き」とアドバイスを送っている。

CHARACTER FILE 02

EVA

▸エヴァ



KGBの協力者として スネークの任務をサポート

KGBの女性スパイとして登場。バーチャスミッションではか弱い女性、タチアナとしてソコロフに接近するも、ソコロフもろとも連れ去られてしまう。その後、スネークイーター作戦ではKGB側の協力者としてスネークの前に現れ、任務遂行をサポート。正体は中国人民解放軍総参謀部第二部のスパイ(二重スパイ)で、「賢者の遺産」について記したマイクロフィルムを中国の「賢者達」のもとに持ち帰るのが目的だった。

「いい女に秘密はつきものよ」

// EVA ANALYSIS //

銃の扱いに長けた女性エージェント

▲フルオート連射が可能な中国製「十七式拳銃」を愛用。発砲時の跳ね上がりを利用して 水平に薙ぎ払う「馬賊撃ち」を得意とし、スネークとの初対面時は敵を圧倒してみせた。

▸バイクの運転技術も高い

▲作中、何度もバイクに乗って登場するEVA。一回転しながらオセロットを撃ち倒したり、シャゴホッドから攻撃を避けながらバイクを走らせたりと、その運転技術は一級品。

CHARACTER FILE 03

ZERO

▸ゼロ

「これが記録に残る世界初のHALO降下になる…」

特殊部隊FOXの創設に関わり司令官として作戦を指揮

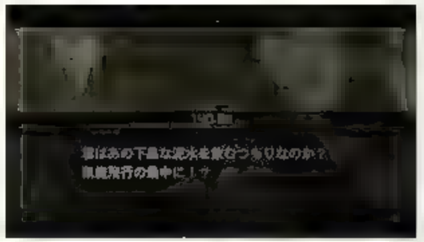
イギリス出身で本名はデイビッド　オウ。特殊部隊FOXの司令官を務めており、階級は少佐である。かつて所属したイギリス陸軍特殊部隊SASでは、ザ・ボスと同期だった。本作ではバーチャスミッション、スネークイーター作戦で指揮を執り、同作戦後はその関係者であったビッグボス、パラメディック、シギントらとともに、真の愛国者であるザ・ボスの意志を引き継ぐための新たな組織を結成する。

// ZERO ANALYSIS //

キャリアを活かし新たな隠密部隊を創設

▲茶目っ気のある性格をしている。イギリス出身ではあるが、現在はCIAに籍を置く。かつて所属していたSASでの経験を活かし、諜報能力を持つ特殊部隊FOXを創設した。

無線を通じてスネークのガイド役を務める



▲作戦中は、無線を通じてスネークに指示を飛ばす。英国人らしく紅茶をこよなく愛する反面、コーヒーを嫌い、スネークとの会話中に「君はあの下品な泥水を飲むつもりなのか？」と語る場面も。

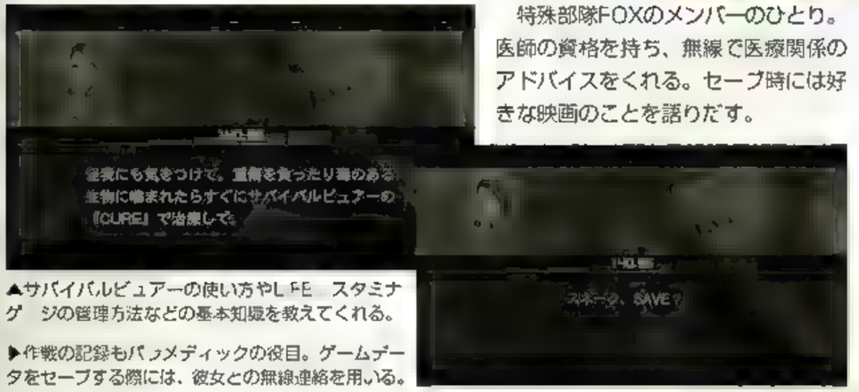
CHARACTER FILE 04

PARA-MEDIC

▸パラメディック

スネークの体調管理と記録を担当するスタッフ

特殊部隊FOXのメンバーのひとり。医師の資格を持ち、無線で医療関係のアドバイスをくれる。セーブ時には好きな映画のことを語りだす。



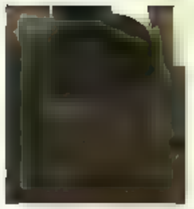
▲サバイバルビュアーの使い方やLIFE　スタミナゲージの管理方法などの基本知識を教えてくれる。

▶作戦の記録もパラメディックの役目。ゲームデータをセーブする際には、彼女との無線連絡を用いる。

CHARACTER FILE 05

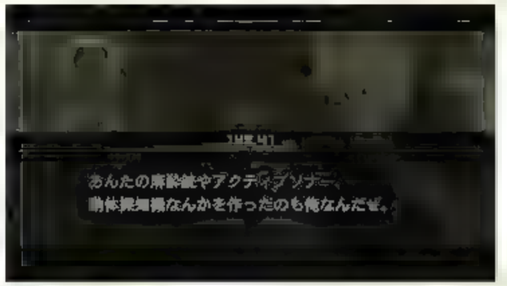
SIGINT

▸シギント



武器、装備品のサポートを行う優秀な技術者

特殊部隊FOXのメンバーのひとりで、さまざまな軍事技術、テクノロジ　に精通した技術者。シギントは本名ではなくコードネームで、「シグナルインテリジェンス（電子情報に関する諜報）」の略である。



▲スネークの携行する武器や装備品には、彼が開発したものもある。無線を通じてその性能やこだわりを教えてくれる。

CHARACTER FILE 06

THE BOSS

ザ・ボス

第二次世界大戦で活躍し 連合国を勝利に導いた英雄

第二次世界大戦中に「コブラ部隊」を組織し、多大な戦果を上げて連合国軍を勝利に導いた伝説の英雄。終戦でコブラ部隊が解散となったあとは、スネークを弟子として10年の歳月をともにした。バーチャスミッションでスネークを支援するも、最後には小型核砲弾を手土産にソ連へと亡命。スネークイーター作戦では敵としてスネークの前に立ちはだかる。

「ただひとつ、絶対に信じられるのは……
『任務』だけよ、ジャック」

THE BOSS ANALYSIS

戦地で最恐される伝説の兵士

▲その戦闘能力と名声は世界各国で知られており、西側からは「特殊部隊の母」、東側からも「ヴォエヴォーダ（戦士）」と呼ばれ称えられている。FOXの司令官であるゼロとはSAS時代の同期である。

ザ・ボスが率いる伝説の部隊が復活

▲第二次世界大戦中に多大な活躍をしたコブラ部隊が再結成され、スネークの前に立ちはだかる。なお、コブラ部隊でのザ ボスのコードネームは「無上の歓喜」を表す「ザ ジョイ」。

CHARACTER FILE 07

THE SORROW

ザ・ソロー

霊媒能力を持つ 元コブラ部隊隊員

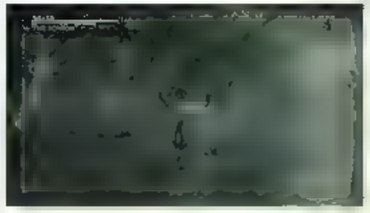
ソ連出身の軍人で、コブラ部隊のメンバー。ザ・ボスとの間に子をひとりもうけているが、生後すぐに「賢者達」に奪われている。コードネームである「ザ ソロー」は、「深淵なる悲哀」を表す。霊媒能力に長けており、死者と会話をしてさまざまな情報を収集することができるほか、交霊により死者の生前の能力を使用することができる。

「戦いは死を生み
死は哀しみを生む」

TRIVIA

かつて戦った敵兵の亡霊が現れる

ザ・ソロー戦では、それまでにスネークが殺害した兵士が亡霊として登場。死亡時の状況でその姿が変わることも。



THE SORROW ANALYSIS

亡霊の姿で登場する

▲ザ ソロ はじつは2年前に死んでいた。「賢者達」の策略により、ザ ボスの手で殺されていたのである。その後、ザ ソローは亡霊となって、ザ ボスの弟子であるスネークの前に姿を現す。

CHARACTER FILE 08

THE PAIN

▸ザ・ペイン

蜂の大群を自在に操る人男

コブラ部隊の中で、スネークか最初に戦うことになる男。かなりの巨漢で、「ザ・ペイン」のコードネームは「至高の痛み」を表す。大量の蜂を自在に操る特殊能力を持っており、蜂をまとって盾にする、グレネードを運ばせるなど、蜂を使った戦法でスネークを苦しめる。体内には「バレットビー」と呼ばれる毒性の強い特殊な蜂を飼い、戦闘時には口からバレットビーを放出してくることもある。

「おまえにこの世で
最高の痛みをやろう」

THE PAIN ANALYSIS

目出し帽の奥に隠された素顔

▲ふだんは黒い目出し帽をかぶっているが、その下には激しく腫れあがった素顔が隠されている。このザペインの素顔は、戦闘途中のデモシーンで見ることができる。

TRIVIA

痛みの果てに爆散する

スネークとの戦いに敗れたザ　ペインは、持っていた小型爆弾によって大量の蜂とともに爆死する。

CHARACTER FILE 09

THE FEAR

▸ザ・フィアー

奇襲を得意とするトラップの名手

コブラ部隊の一員で、「ザ・フィアー」のコードネームは「至純の恐怖」を表す。生まれつき両肘の関節がふたつずつあり、それを利用した奇怪な動きで相手を翻弄。人間離れした身体能力を駆使しての隠密行動や奇襲を得意とするほか、多彩なトラップを仕掛けてきたり、威力にすぐれる「ウィリアムテル」と、連射力にすぐれる「リトルジョー」という２丁のボウガンを使い分けて攻撃したりしてくる。

「貴様にまだ見たことのない
本当の恐怖を見せてやろう」

THE FEAR ANALYSIS

特殊な迷彩服にも抜け穴が

▲ザ・フィアーは自身の姿をほぼ透明化する特殊な迷彩服を着用し、その身を隠す。しかし、彼自身の持つ熱（体温）は隠せないため、赤外線ゴーグルで捕捉することができる。

TRIVIA

世界 -の猛毒を持つ蜘蛛の毒矢

毒矢による攻撃も脅威。矢には世界一の猛毒とも恐れられる、クロドクシボグモの毒が使われている。

CHARACTER FILE 10 [キャラクターファイル]

THE END

▸ジ・エンド

光合成の能力を持つ老練の狙撃手

コブラ部隊のメンバーで、「ジ・エンド」のコードネームは「真実の終焉」を表す。近代狙撃技術の祖と言われた伝説の狙撃手（スナイパー）で、100歳を超えてなお戦場にその身を置く。また、光合成の能力を持つために何日も飲まず食わずで過ごすことが可能。さらに戦闘中はこの能力によって、肉体年齢を50代まで若返らせている。

「貴様に本当の終焉を見せてやろう！」

THE END ANALYSIS

戦闘では俊敏な動きを見せる

▲作中では車椅子に乗っているシーンが多いが、戦闘になると素早い動きを見せる。頻繁に移動して的を絞らせず、接近した際にはスタングレネードを使用し、あっという間に逃走してしまう。

TRIVIA

オウムを殺害すると……？

肩に乗せているオウムはジ・エンドの大切な相棒。このオウムを殺すと、ジ・エンドが激怒することも。

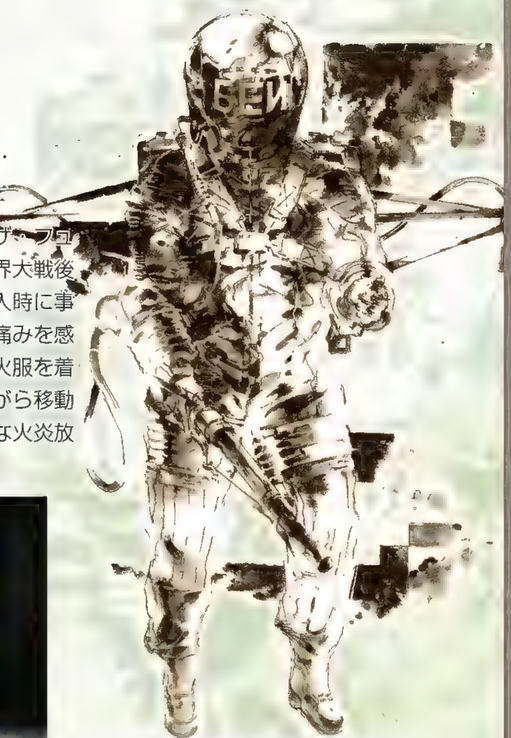
CHARACTER FILE 11 [キャラクターファイル]

THE FURY

▸ザ・フューリー

空中から襲いかかる火焔の戦士

コブラ部隊のメンバー。コードネームの「ザ・フューリー」は「無限の憤怒」を表す。第二次世界大戦後に非公式で宇宙空間に飛び立つが、大気圏突入時に事故が発生。身体中に大火傷を負ってそれ以来痛みを感じなくなった。ソ連製の宇宙服を改良した耐火服を着用しており、ロケットブースターで飛翔しながら移動を行う。ロケット用の液体燃料を用いた強力な火炎放射器を使い、周囲を業火の渦に巻き込む。



「怒りの炎で貴様を焼き殺してやろう！」

THE FURY ANALYSIS

絶大な火力を誇る火炎放射器

▲通常の火炎放射器にはナパームとガソリンの混合燃料が使われるが、彼の火炎放射器には非対称ジメチルヒドラジンとテトラニトロキシドを混合したロケット用の液体燃料が使われており、非常に強力。

TRIVIA

耐火の効果を持つ迷彩服

ほかのコブラ部隊員同様、スタミナキルで特殊な迷彩服が手に入り、装備すると炎や爆発のダメージが半減する。

CHARACTER FILE 12 キャラクターファイル

VOLGIN

▸ヴォルギン

電撃を放ち攻撃する 屈強なGRUの大佐

西側から「サンダーボルト」のコードネームで呼ばれるGRUの大佐。本名はエヴゲニー・ボリソヴィッチ・ヴォルギン。その身体は1000万ボルトの電圧で帯電しており、電撃を放って攻撃してくる。父親から相続した「賢者の遺産」を使って大要塞グロズニィグラードを建設。新兵器シャゴホッドの建造・量産化を画策する。

「そいつは私の顔を見た 生かしてはおけない」

// VOLGIN ANALYSIS //

拷問を快感と捉える残虐性

▲ヴォルギンは非常に残忍な性格をしており、作中でも他者をいたぶる行為に喜びを感じている場面が何度も登場する。グラーニンも、スパイであるのかの確証がないまま痛めつけられていた。

GRUの男性将校を寵愛

▲ヴォルギンはGRUの将校ライコフと愛人関係にありライコフのことを「イワン」と呼んでいた。そのため戦闘中にスネークがライコフに変装すると、ヴォルギンが動揺し、しばらく隙を見せる。

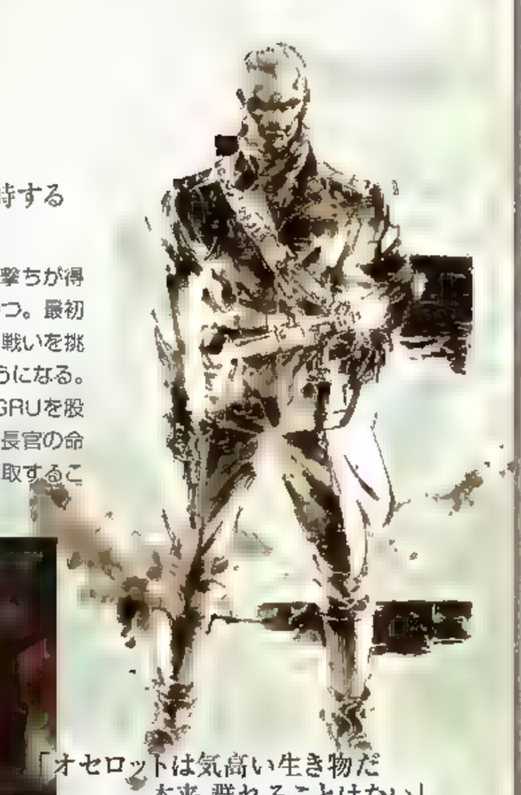
CHARACTER FILE 13 キャラクターファイル

OCELOT

▸オセロット

"山猫部隊"を率いてスネークと対峙する GRUの若き隊長

GRUの精鋭部隊「山猫部隊」の隊長。早撃ちが得意で、跳弾を巧みに操るほどの射撃技術を持つ。最初の戦いでスネークに敗れて以降、何度も彼に戦いを挑み、やがてスネークの影響を大きく受けるようになる。物語の最後の会話では、彼がCIA、KGB、GRUを股にかけた二重スパイであることが判明。CIA長官の命によって、ソ連内にある「賢者の遺産」を奪取することが彼の目的であった。



「オセロットは気高い生き物だ 本来 群れることはない」

// OCELOT ANALYSIS //

受け継がれる「いいセンスだ」

▲スネークとの初対峙時に、CQCの前に敗北を喫するが、早撃ちの技術に対して「いいセンスだ」と評される。このセリフは、のちにオセロットがソリッド・スネークに対して使用することになる。

伝説的な英雄の息子・アダムスカ

▲オセロットの本名はアダムスカ。その正体は、ザ・ボスとザ・ソローとの間に生まれた息子である。本作中にその事実は明言されないが、EVAとの無線会話でザ・ボスの息子だとわかる仕掛けとなっている。

CHARACTER FILE 14 キャラクター・ファイル

SOKOLOV

▸ソコロフ

恐るべき核搭載兵器「シャゴホッド」を開発した技術者

もとはロケット技術者であり、その技術を応用してシャゴホッドを設計した。西側へ亡命を図るも、キューバ危機の密約でソ連に返送される。

▲シャゴホッドが完成直前という情報を西側が得たことで、ソコロフ奪還作戦が立案された。

▶核搭載戦車という恐るべき兵器「シャゴホッド」。これを開発したことによって彼は数奇な運命を辿る。

CHARACTER FILE 15 キャラクター・ファイル

GRANIN

▸グラーニン

ソコロフの台頭により冷遇を受ける兵器開発者

ソ連の兵器開発者で、グラーニン設計局の局長。祖国のために兵器開発を行っていたが、ソコロフというライバルの登場で現在は冷遇されている。

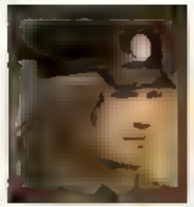
▲現在の待遇への不満からスネークに手を貸す。しかしその後、スパイの嫌疑をかけられ、ヴォルギンの尋問を受けることに。

◀のちのメタルギアを彷彿とさせる二足歩行戦車を開発していたが、金も人員もすべてシャゴホッドに回され、完成には至らなかった。

CHARACTER FILE 16 キャラクター・ファイル

RAIKOV

▸ライコフ



ヴォルギンから寵愛されるGRUの将校

GRUの軍人で階級は少佐。本名はイワン・ライデノヴィッチ・ライコフ。ヴォルギンの愛人で、大要塞グロズニィグラードではヴォルギンに次ぐ権限を持つ。

◀▲ライコフをCQCで尋問すると大佐の弱点に関する情報を得ることができる。『MGS2』に登場したキャラクターの雷電とは瓜ふたつの容姿をしている。

CHARACTER FILE 17 キャラクター・ファイル

JOHNNY

▸ジョニー

のちの歴史に登場するジョニー佐々木の祖父にあたる人物

GRUのスペツナズ隊員で、大要塞グロズニィグラードの独房看守を務める。冷戦前はアメリカに住んでおり、アメリカに妻と子どもがいる。ほかの兵士と異なり、目出し帽と袖の部分に〝J〟の文字が刺繍されている。

◀以降の歴史に登場するジョニー佐々木の祖父。彼が投げ入れてくれた食べ物を3回投げ返すと、専用イベントが見られる。

エリート「山猫部隊」

スペツナズの中でもとくに優秀な兵士で組織された精鋭部隊。オセロットが隊長となり、ヴォルギンの指揮下で作戦を遂行している。

▲隊員の服装は黒い軍服と赤いベレー帽で統一されている。

THE EXPLANATION OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

［ 解説編 ］

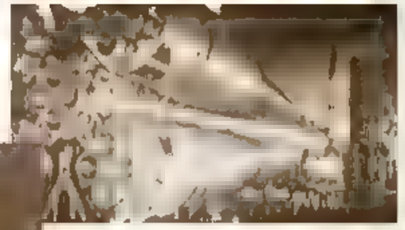
『MGS3』が描いた〝SCENE（時代）〟

『MGS3』はシリーズの「はじまりの物語」として、
他のシリーズ作品を読み解くためのヒントや
伏線となる要素を随所に盛り込んでいる。
ここからは、本作のゲームとしての特徴を始め、
重要人物、キーワード等について解説していく。

『MGS3』を象徴する要素

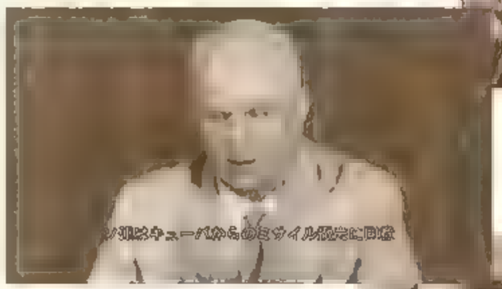
現実世界の歴史とゲーム内の歴史がリンクした物語

本作の世界観設定は史実をベースとしており、冷戦の深化とそれにともなう核開発競争、そしてスパイ活動の活発化といった1960年前後の国際情勢を、物語のそこかしこに取り入れている。とくに、1957年にソ連が世界初の人工衛星スプートニク1号を打ち上げたことに端を発した「宇宙開発競争」と、1962年の「キューバ危機」は、本作の物語に大きな影響をもたらしている。作中の「ロケットエンジン技術者ソコロフの運命」は、まさにこの両者を1本の線で繋いだエピソードである。



キューバ危機

◀ソ連の、キューバへの核ミサイル配備を巡る歴史的事件。本作では、ソ連が撤退の条件としてソコロフの返送をアメリカに要求した。



ソ連とアメリカの冷戦

▶第二次世界大戦後、まもなく始まった2大国の対立。世界各地で代理戦争が勃発し、スパイ活動も盛んになった。

冷戦と核兵器の進化

◀それまでの兵器とは比較にならない破壊力の核兵器。冷戦時は開発競争が激化し、小型化や威力向上など、その性能は進化を続けていった。作中には「あらゆる地形から核ミサイル発射が可能」という驚異の特性を持つ新型兵器「シャゴホッド」が登場する。

敵から身を隠すゲームプレイに“カムフラージュ”の概念を導入

自然環境下のマップが多く、直接身を隠せない場面も多い本作では、周囲に溶け込んで敵から見つかりにくくする「カムフラージュ」の概念を導入。迷彩服やフェイスペイントの模様を変更したり、ホフクや中腰などで姿勢を低くすることで、見つかりにくさを示す「カムフラージュ率」が上昇する。

背景に合わせた迷彩服で溶け込む

◀スネークの迷彩服やフェイスペイントの模様が周囲の風景と近ければカムフラージュ率が上がり、敵に見つかりにくくなる。迷彩服やフェイスペイントは、本作の収集要素のひとつとなっている。

サポートアイテムが時代に合わせたものに

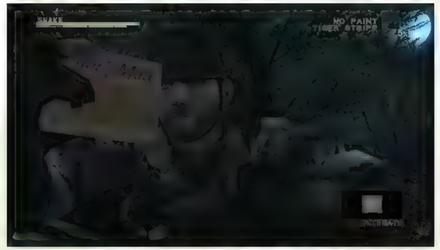
ソリトンレーダーは2000年代に開発されたものなので、本作には登場しない。その代わり、動体探知機やアクティブソナーなど、1960年代という時代に合わせたセンサーが登場。また、敵の通信能力に関しては、当時の技術水準では無線機が大型で数が少ないため、無力化しやすくなっている。

◀▲高高度から降下し、パラシュートを低高度で開傘する「HALO降下」は、史実では1960年代末に登場したとされるが、本作ではそれに先駆けて登場している。

お腹も空くし、ケガもする リアルな〝サバイバル〟要素

本作のテーマのひとつが〝ジャングルでのサバイバル〟。従来のLIFEに加え、長時間食料を摂取しないと徐々に減少していく「スタミナ」の要素を新たに導入した。スタミナが減少すると、銃の命中精度や、LIFEが自然回復する速度が下がり、さらにぶら下がり時の握力ゲージにも影響するなど、任務遂行に大きな支障をきたす。そういった事態を未然に防ぐためには、マップ内の動植物を捕食して、スタミナの回復を行うことが求められる。ほかには怪我や病気による影響も大きく、スタミナ減少時と同様に任務へ悪影響を及ぼす。怪我や病気は対応したアイテムをサバイバルビュアーで使用することで治療することが可能だ。

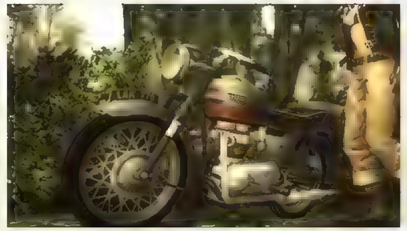
▲食料は基本的に現地調達。野生動物を「キャプチャー」し、サバイバルビュアーで食べる。スタミナを一定以上に保つためには、食事は定期的に摂る必要がある。



▲▶スネークのスタミナを全回復、さらに腐らないアイテムとして、実在の栄養食品であるカロリーメイトが登場。ほかにも実在の雑誌などをゲーム内に配置している。

他社コンテンツとのコラボレーション要素

本作では、迷彩服や雑誌、食料といったアイテムや、背景、ミニゲームといった要素で、KONAMIのIP（知的資産）や、他社のIPとのコラボレーションを行っている。それらはユーザーに楽しんでもらうための「遊び」であるとともに、ゲーム内広告としての役割も持っている。



シリーズに受け継がれるCQC（Close Quarters Combat）が誕生

ジャングルや閉鎖空間では銃撃戦だけではなく、近接戦闘が有利なケースも多くなっている。そこで役に立つのが本作で新たに採用したCQC（近接戦闘術）。ワンボタンで敵を拘束し、そこから投げや絞めなどに移行。気絶や殺害、ホールドアップにも繋げられる。CQCは本作以降のシリーズ作品にも登場する。

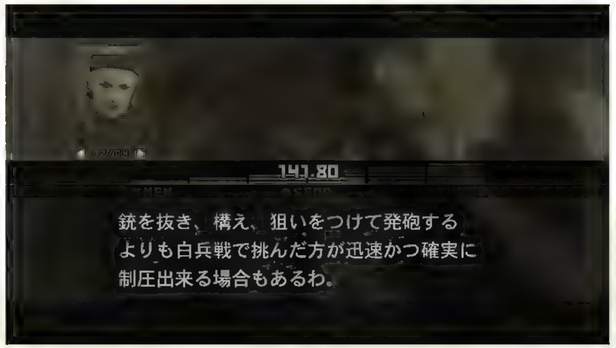
流れるような動作で敵を圧倒。そのまま拘束・殺害が可能

敵を拘束してから多彩なアクションに分岐

◀CQCは、銃を使わずに関節技やナイフなどで敵を素早く無力化できる新たな戦い方として登場した。拘束から投げ、絞め、尋問などの技に移行することができ、前作までと比較して、銃弾などがない状況でも敵兵に対処しやすくなっている。

ザ・ボスが語ったCQCの真価を証明

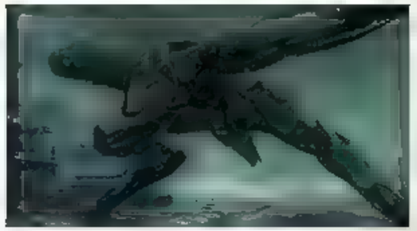
▶無線にて、ザ・ボスはCQC考案の経緯、そして真価を語っている。CQCは、銃の発砲に適さない状況などに対応する目的で考案され、スネークとともに作り上げられた。そしてスネークはこれを駆使し、銃で武装した山猫部隊を退けている。



未来へとつながる『MGS3』の出来事

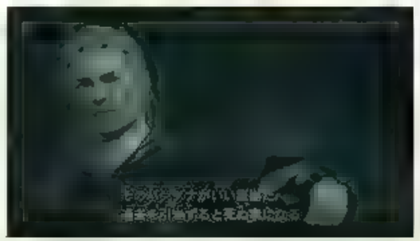
二足歩行戦車

グラーニンは、移動核ミサイルシステムとして二足歩行戦車の開発を計画していたが、軍上層部はソコロフ発案のシャゴホッドのほうに関心を示し、プロジェクトは中止させられてしまう。しかし、その構想はオセロットの手によってアメリカへ流出し、「メタルギア」という形となって世界の脅威となっていく。



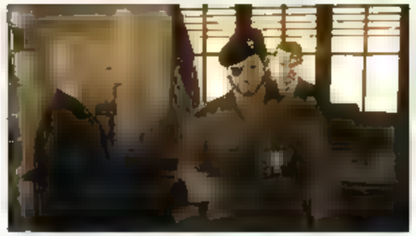
ザ・ボスのバンダナ

"バンダナ"はスネークのトレードマークだが、そのルーツはザ・ボスにある。パーチャスミッションにて、ザ・ボスが巻いていたバンダナを握ったまま転落したネイキッド・スネークは、それを身につけ続ける。だが彼はのちに『MGS PW』でザ・ボスとの決別を決め、バンダナを湖へと放った。



"握手拒否"が身分を証明

"BIGBOSS"の称号を与えられた表彰式で、スネークは握手を求めてきたCIA長官を無視する。この逸話は『MGS PW』でスネークの身分証明書代わりとなった。彼は国防総省に核戦争の危機を伝えるためビッグボスと名乗って電話するのだが、信頼に足る証として式典にいた人物しか知ることのない握手拒否の話をする。幸い、電話に出た議長はその場面の目撃者であったため、ビッグボスの交渉は一歩前進することになる。



ジ・エンドの光合成がもたらしたもの

ジ・エンドの光合成の能力は彼に巣くう寄生虫の働きによるものだった。のちに寄生虫は彼の遺体から回収、研究され、宿主は太陽光と水分さえあれば生命活動が可能になることが判明。この研究には『MGSV:TPP』に登場するコードトーカーが中心となって携わっており、彼はこの寄生虫を改良して「覆い尽くすもの」を生み出した。

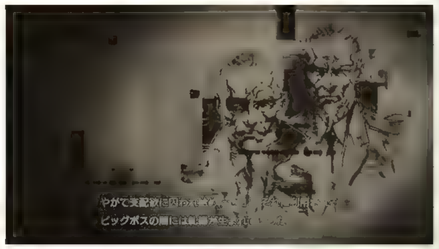
未来を変えてはいけない!!

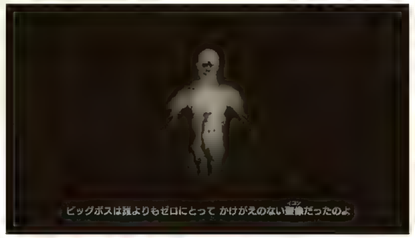
任務失敗時にコンティニューをしなかったり、オセロットなど後世も生きるはずの人物が死んだりすると「タイムパラドックス」が起きてゲームオーバーになってしまう。

連載解説 ビッグボスとは何者か? -03-

ザ・ボス亡き後の偶像（イコン）として

ザ・ボスの死後、彼女の遺志を継ぐ組織が発足する。のちに「愛国者達」となったこの組織の中心人物であるゼロは、ザ・ボスの最後の弟子であり、彼女と長い年月を過ごしたネイキッド・スネーク＝ビッグボスを組織の象徴として担ぎ上げた。さらにゼロは、ビッグボスの物語を膨らませ、その影響力で有力者たちを束ねていく。一方、ビッグボスは利用されることを嫌い、組織を離脱。しかし、偶像としての彼の存在は以降も拡大していき、傭兵たちにとって伝説的な存在となる。





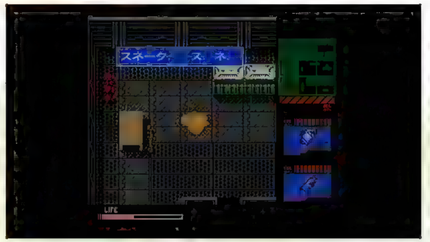
▲▶『MGS PW』では隊員たちに「スネーク」あるいは「VIC BOSS」と呼ばれていたが、ザ・ボスとの決別を機にみずからビッグボスと名乗るように。

受け継がれるCQCの技術

ザ・ボスがビッグボスとともに作り上げていったCQC。オセロットもこの技術を会得し、イーライ（のちのリキッド・スネーク）をいなすときに用いていた。また、その後もFOXHOUND総司令官となったビッグボスがソリッド・スネークに伝授するなど、CQCは脈々と受け継がれる。だが、ソリッドは部隊を裏切った男（ビッグボス）に教えられた技術であるという理由から使用していなかった。

核兵器が変えたビッグボスの運命

ビッグボスはビキニ環礁での水爆実験で被曝し、生殖能力を失った。そして本作の後、彼のクローンを創造すべく「恐るべき子供達計画」が実行される。結果として、その計画で生み出されたソリッド・スネークの手によって、ビッグボスは命を落とすことになった。



時代を動かしたザ・ボスという存在

ザ・ボスの生涯

ザ・ボスは一大国の権力者で構成された「賢者達」のメンバーの娘として生まれ、やがて軍人となる。その後、長きにわたってアメリカに忠を尽くし、最後は弟子であるスネークに討たれた。

▲ザ　ボスの最期の瞬間。白いオオアマナの花が赤く染まっていった。オオアマナの花言葉は「潔白」である。

ザ・ボスの経歴

192X年	誕生
193X年	「賢者達」の最後のひとりが死亡
1939年	第二次世界大戦勃発
1942年	連合国軍の優秀な兵士を選抜し、「コブラ部隊」を設立
1943年	ザ・ソローとの子を懐妊 マンハッタン計画の科学者フォン・ノイマン暗殺任務に失敗し、頭部に被弾。3カ月間、昏睡状態に
1944年	ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊とともに参加。 戦場にてアダムスカ(のちのオセロット)を出産するが、 生後間もなく「賢者達」に奪われる
1945年	第二次世界大戦終結
1947年	コブラ部隊解散
1950年	朝鮮戦争に参加、ジャック(のちのネイキッド・スネーク/ビッグボス)が弟子入りする
1951年	米・ネヴァダ州砂漠での原爆実験に参加し、大量被曝する
1959年	米国の有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」に参加
1961年	非公式の有人宇宙飛行実験より帰還。帰還の際の事故で半年間昏睡状態になる
1962年	「賢者達」の策略によりザ・ソローを殺害
1964年	パーチャスミッション、スネークイーター作戦実施

すぐれた軍人として

ザ　ボスは第二次世界大戦でコブラ部隊を率いて活躍し、連合国軍を勝利に導いた。西側諸国では「特殊部隊の母」、東側諸国では戦士を意味する「ヴォエヴォーダ」と呼ばれ尊敬されている。また、CQCを編み出したり、スパイ育成にも携わったりといった功績もあげている。

▲愛銃パトリオットは高火力だが反動も大きい。にも関わらずザ　ボスは片手で扱っていた。

経験と固い意志が成す強さ

◀▲ザ・ボスは経験に裏打ちされた技術や知恵をスネ　クに授ける。その含蓄のある言葉はパーチャスミッション中に確認できる。

ザ・ボスへの想い【ゼロ】

ゼロはSAS時代に、ザ・ボスと知り合う。彼女がソ連へ亡命したと知ったときには「彼女は肉親よりも信頼のおける仲間だと思っていた」と、信じられない様子だった。

ザ・ボスのもうひとつの素顔

兵士としてストイックな姿勢を見せ続けるザ・ボス。しかし一方で、妊娠中の任務においてお腹をかばって頭部を負傷するなど、ひとりの人間らしい一面も見せる。最後の戦いの前、自分の過去や想いを黙って聞いてくれたスネークに対しては「うれしい」と素直な感情を口にした。

▲▶すべてを打ち明けたザ・ボスの頬には一筋の涙が流れていた。

ザ・ボスへの想い

【ネイキッド・スネーク】

▲スネークにとって、10年生死を共にしたザ・ボスへの想いは「言葉ではいえない」ほど深い。

【ストレンジラブ】

▲ストレンジラブは、ザ・ボスこそが20世紀でもっとも完璧な人間だと評し、AIのモデルに選んだ。

ありのままの世界を信じたザ・ボス

ザ・ボスは非公式の宇宙飛行実験に参加し、宇宙から地球を見たことで「地球には国境などどこにもない」と悟る。そして彼女は「共産主義も資本主義もない……それが世界のあるべき姿だ」と考えるようになったが、現実世界は彼女を裏切り続け、最後は愛弟子のスネークの手によって生涯を閉じた。そのザ・ボスの遺志は、彼女を敬愛するビッグボスとゼロに異なる解釈をされ、それが戦いの火種となってしまう。「ありのままの世界を残すために最善を尽くすこと」「他者の意志を尊重し、そして自らの意志を信じること」という真意を愛弟子が理解するのは、長い年月を経た後となる。

自己を犠牲にしたAI

ザ・ボスの人格を再現したAIを載せた兵器「ピースウォーカー」は、核戦争回避のために湖に自沈した。

ザ・ボスとは違う生きかたを選んだビッグボス

死ぬその時まで祖国に献身し、自分に忠を尽くしたザ・ボス。それに対し、ビッグボスは祖国を棄て、どの国家にも属さない軍隊を設立する道を選んだ。

意思の統制を図ったゼロ

ゼロは人々の意識の統一化により、世界に秩序をもたらそうとした。彼の意思を継いだAIは影で国家を動かし、情報によって人々をコントロールしていく。

スネークを愛した女　EVAの正体

中国とゾ連の二重スパイ

EVAはスネークイーター作戦でKGB側の協力者としてスネークの前に現れる。しかしじつは彼女は「本物のEVA」ではなく、すり替わっていた偽者だった。その正体は、中国の残留「賢者達」の子供であり、中国人民解放軍総参謀部第二部のスパイ。彼女が中国の銃を愛用し、中国式の水平撃ちをしていたのも、そういった理由からである。彼女の本当の任務は、秘密資金「賢者の遺産」を中国側に奪取すること。しかし、彼女が持ち帰った賢者の遺産のありかを記すマイクロフィルムは偽物で、そのために彼女は中国政府に追われることになる。

ザ・ボスのメッセンジャーとして

EVAはスネークイーター作戦でザ・ボスに救われた際、彼女の真の目的を聞かされる。ザ・ボスはかつて「賢者達」が設立した訓練所で教官を務めており、EVAはそこの出身だった。そしてEVAはザ・ボスとの約束通り、彼女の最後の帰還報告をスネークへと伝えている。そして、スネークはザ・ボスの真実を知ることになる。

英雄を産んだ「ビッグママ」

偽のマイクロフィルムを掴まされたために中国政府から追われる身となったEVAは、「愛国者達」の前身となる組織に参加。ビッグボスのクローンを創る「恐るべき子供達計画」で代理母となり、のちにソリッド・スネークとリキッド・スネークとなる双子を産んだ。彼女は愛したビッグボスの子を欲していたのだ。その後、「愛国者達」に囚われたビッグボスの解放を目指し、東欧を拠点とした反「愛国者達」のレジスタンス「失楽園の戦士」のリーダー、ビッグママとなる。

治療履歴に重大な秘密が…

EVAはスネークイーター作戦中に、バイクでの事故でケガを負ってしまう。このとき彼女をサバイバルビュアーで見られるが、治療履歴を確認すると豊胸手術をしていたことがわかる。

戦友たちの移り変わり

スネークとの戦いのなかで成長したオセロット

若きエリートだが未熟な面もあったオセロットは、スネークと出会い敗北を知る。そしてスネークに勝ちたいという執着心が、やがて憧れ、尊敬へと変わり、大きな成長を遂げていく。銃もスネークの指摘を受けリボルバーに変えた。

◀▲スネークがかけた「いいセンスだ」という言葉はのちにオセロット自身も口にするようになる。

常に物語の裏にあったビッグボスへの「忠」

オセロットは複数の組織に通じたスパイだったが、ビッグボスに出会ってからは彼のために戦うようになった。のちに自らへ薬物投与と自己暗示を行い、リキッドに精神を乗っ取られたかのように振る舞ったのも、ビッグボスを解放するためだった。

◀▲オセロットはヴェノム・スネークとは対等に話すが、ビッグボスには敬語を使う。

袂を分かったゼロ

違う道を歩むことになったゼロとビッグボス。ゼロはなおビッグボスの軍隊を取り込もうと画策するなど彼に執着し、お互いの亀裂はさらに深まる。その反面、ゼロは瀕死の重症となったビッグボスを安全な病院にかくまうという行動も見せる。そして時は流れ「愛国者達」が消滅した後、ふたりは対面を果たす。最後はビッグボスに生命維持装置を停止させられ、ゼロはこの世を去った。

「パラメディック」ことグラーグ博士

パラメディックは「愛国者達」の前身組織において、自身が中心となり「恐るべき子供達計画」を推進。さらに、グレイ フォックスを実験体として、ソルジャー遺伝子やジーンセラピーを研究するも、「サイボーグ忍者」となったグレイ・フォックスに殺害された。

シギントはDARPA局長に

シギントの本名はドナルド・アンダーソン。『MGS』でオセロットに拷問中の事故に見せかけて殺されたDARPA局長と同一人物だ。彼は1965年、米国防総省の研究開発部門であるARPA（後のDARPA）へ異動し、世界初のパケット通信ネットワーク"ARPANET"の立ち上げに携わる。さらに、サイファーの運営をゼロから管理AIに引き継ぐなど、のちの「愛国者達」に深く関わっている。

ソコロフと兵器開発

有人宇宙飛行の成功に貢献した偉大な科学者 ソコロフ

ソコロフは、もともとは宇宙ロケット開発に携わっており、ソ連による人類初の有人宇宙飛行に貢献した功績を持っている。ロケット開発を離れた後はKGBの監視下のもと、新型の兵器を開発していたが、自分が開発した兵器の存在が恐ろしくなり、ベルリンの壁を越えて西側へと亡命。しかし、1962年のキューバ危機で、ソ連はキューバからの撤退を受け入れる代わりにソコロフの返還を要求。アメリカ政府はこれを受け入れ、ソコロフはふたたびソ連で新型兵器の開発を強いられることになる。

バーチャスミッションで
ソコロフの奪還を目指す

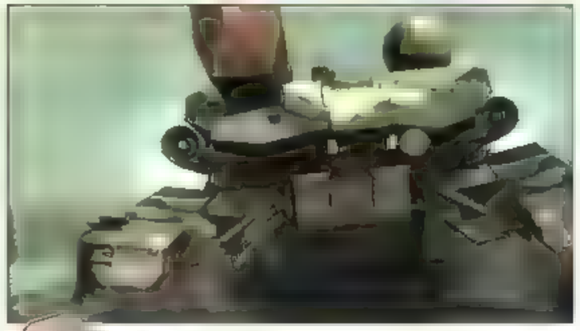
◀ソコロフが開発する新型兵器が完成間近という情報を得たアメリカは、ソコロフを奪還する作戦を立案。この作戦こそ「MGS3」の序章として描かれる"バーチャスミッション"だ。ゼロによって編成された特殊部隊「FOX」が任務遂行を担い、スネークが単身でソ連へと潜入する。

ヴォルギン大佐らGRUに
連れ去られるソコロフ

▶KGBの監視をかいくぐりながらソコロフに接触し、監禁されていた建物からの脱出に成功するスネーク。しかし、ザ ボスの裏切りにより、バ チャスミッションは失敗に終わる。ソコロフは、その場に現れたソ連・GRUのヴォルギン大佐によって連れ去られてしまうのだった。

核が搭載された戦車「シャゴホッド」

ブースターで加速し、その状態でIRBM（中距離弾道ミサイル）を射出することで、ソ連から遠く離れたアメリカ全土をも射程に収められるという恐るべき兵器「シャゴホッド」。その名は「一歩一歩踏みしめる者」という意味を持ち、ドリルを回転させながら移動する。ヴォルギンは量産を画策するが、スネークの活躍で破壊される。



シャゴホッド外観

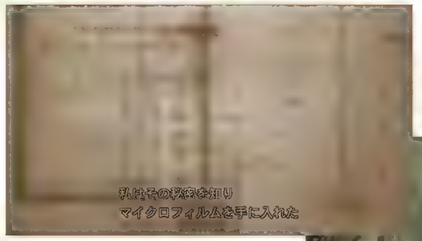
もうひとりの兵器開発者「グラーニン」の存在

かつてグラーニンはソ連における兵器開発の第一人者だった。彼は、二足歩行の核ミサイル搭載戦車の研究を進めていたが、ソコロフの台頭でヴォルギンから資金が得られなくなり、開発は頓挫する。グラーニンは自身の手でこの兵器を完成させることはなかったが、彼の構想は「メタルギア」という形となって、のちに世界中を恐怖に陥れることになる。

陰から世界を支配した「賢者達」「愛国者達」とは?

大国の実力者たちが作り上げた組織「賢者達」

「賢者達」とはアメリカと革命直後のロシア、中華民国の実力者たちによって20世紀初頭に開かれた極秘会談「賢人会議」を始まりとする組織。第二次世界大戦では多大な資金を捻出し協力し合う関係だった。しかし創設メンバーの最後のひとりが死亡すると組織は形骸化、正義も悪もない私利私欲のための暴走を始める。ザ・ボスの父はメンバーのひとりで、彼女に真実を伝えたのちに命を奪われた。

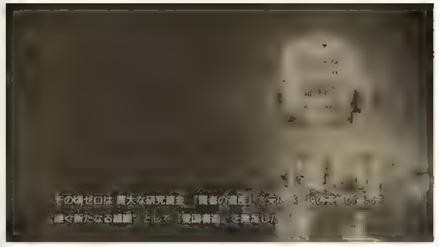


のちのシリーズでも登場する莫大な資金「賢者の遺産」

「賢者の遺産」とは、第二次世界大戦時に連合国側の勝利を決定付けるため、「賢者達」が捻出した莫大な資金である。大戦終結後は、遺産のマネーロンダリングを担当していたヴォルギンの父の手によりソ連が独占していた。

遺産の行方を記したマイクロフィルムはCIAに

▶スネークはザ・ボスから「賢者の遺産」の在り処を記録したマイクロフィルムを手渡される。その後、フィルムはCIAの手に。以降の歴史でも、この遺産を巡りさまざまな対立が生じる。



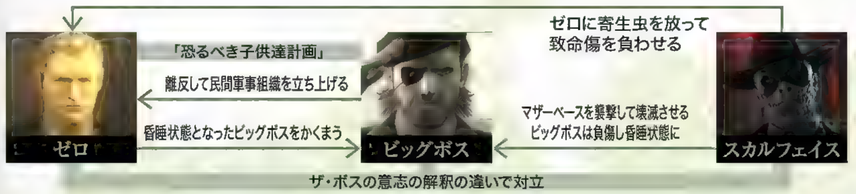
ビッグボス、ゼロたちが新たな組織を結成

かつてソ連が独占していた「賢者の遺産」は、「スネークイーター作戦」などを通じてアメリカの手に渡る。その資金をもとに、ゼロを中心にした新たな組織（のちのサイファー）が創設される。メンバーはゼロのほかビッグボス、パラメディック、シギント、オセロット、そしてEVA。組織はザ・ボスの「世界をひとつにする」という思想のもとに設立されたが、ゼロは次第に支配欲に囚われる。偶像（イコン）として利用されたビッグボスは彼への反発を強めていく。

ザ・ボスの意志を巡り対立そして「愛国者達」が誕生

ゼロとビッグボスの決定的な確執を生んだのが、ビッグボスのクローンを創り出す計画、「恐るべき子供達計画」だった。ビッグボスはそれを機に組織から離れ、民間軍事組織を立ち上げる。さらにゼロの副官だったスカルフェイスが、ザ・ボスの意志の解釈が異なるという観点から離反。そのスカルフェイスの放った寄生虫によって脳を患ったゼロは、自分の意志をAI管理プロジェクト「愛国者達」に引き継ぎ植物状態に。こうしてのちの歴史で世界中を混乱に陥れる「愛国者達」が誕生した。

［ ザ・ボスの意志を巡る三者の対立 ］

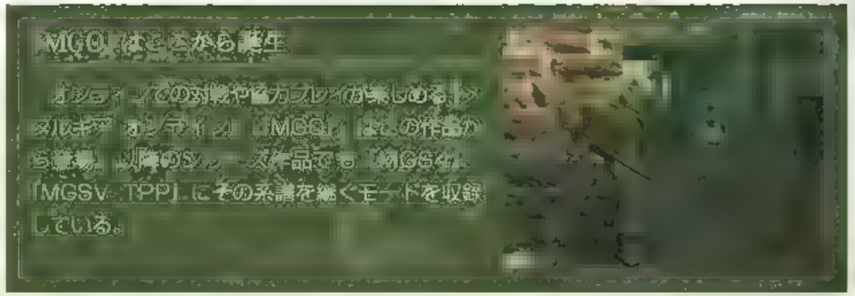


関連作品ガイド

メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス

■2005年12月22日発売

「MGS3」からさまざまな仕様変更、新規要素の追加を行った作品。この作品から、以降のシリーズ作品でも定番の機能となる、コントローラでカメラを動かせる「3Dカメラ」が登場。ほかにも、ゲーム中に使用できるユニフォームやフェイスペイント、さらには敵に発見されると即ゲームオーバーになってしまう最高難度のモード「EUROPEAN EXTREME」を追加している。また、本編クリア後に全デモシーンが鑑賞できる「デモシアター」、シリーズ初のオンライン対戦モードの「メタルギア オンライン」、ボス戦だけをプレイできる「ボスデュエル」など、オリジナル版にはない新規要素を多数収録している。



メタルギア ソリッド HDエディション

■2011年11月23日発売

「MGS2」、「MGS3」の2タイトルを高画質のグラフィック、ワイド画面に対応させて1本にまとめたタイトル。

▲画面処理が重いシーンでも安定したフレームレートでプレイ可能。グラフィックも鮮明に。

◀「MGS2」、「MGS3」の完全版で追加した要素も、一部を除き収録している。

メタルギア ソリッド スネークイーター 3D

■2012年3月8日発売

物語はそのままに、立体視、タッチ機能などを搭載したリメイク作。グラフィックも作り直しており、色鮮やかなものにリファイン。中腰での移動や肩越し視点、照準の表示など、さまざまな機能を追加している。

※パッケージ記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

『MGS3』におけるキャラクターたちの言葉と生き様

シリーズにとってはじまりの物語である『MGS3』。物語中には、未来に受け継がれていく「意志」や、時代に翻弄された人物たちの「苦悩」が数多く登場している。ここでは、この作品を象徴するセリフやシーンを、登場人物ごとに紹介する。

スネーク

状況に流されずに任務を進める、ハードボイルドな生き様を見せるスネーク。しかし、時にはお茶目な一面を見せることも。

「だが早撃ちは見事だった
いいセンスだ」

「ほぼ全てのパーツが
人念に吟味され
カスタム化されている」

「いいかEVA一緒に行くんだ」

▲ケガを負ったEVAを心配するスネーク。その理由については「俺はWGを操縦できない」と告げている。

すべての真実を知り握手を拒むスネーク

◀スネークイーター作戦の真実を知ったスネークはCIA長官との握手を拒み、立ち去る。のちに彼が行った、祖国との決別と独自の軍隊の設立へと繋がるシーンだ。

ザ・ボス

過去にさまざまな戦場を駆け抜けた、歴戦の戦士ザ・ボス。最後の弟子であるスネークに想いを託すかのように、その経験や意志を語る。

「地球には国境などどこにもない」

「人生最高の
10分間にしよう」

◀激闘の末、スネークに敗れたザ・ボス。身を横たえ、「殺して」と囁く彼女に、スネークは銃を向ける。そしてザ・ボスが息絶えた瞬間、一面に咲いた白い花が彼女を中心に真紅に染まっていくのだった。

「ボスは二人もいらない
蛇はひとりでいい…」

EVA

KGBの協力者として、何度もスネークに接触するEVA。色香で惑わせてきたり、見事なバイクの操縦テクニックを見せたりと、スパイらしい活躍が多い。

「じゃあ少しサービスしてあげる
夜明けまで見張っててあげるわ さあ 横になって」

バイクを巧みに操り
オセロットを撃退

◀オセロットを相手に、バイクで体当たりをして1回転しながら着地を決めるEVA。その操縦テクニックを前に、オセロットは怯みながら去っていく。

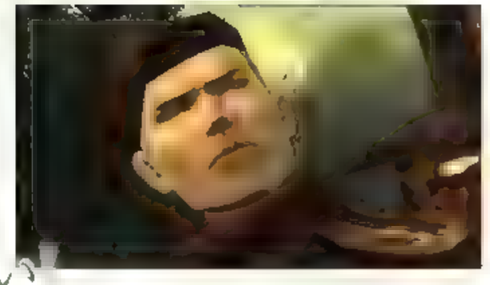
「私 あなたの
眼になる」

「あなたの心だけに残す
彼女の——
デブリーフィング
帰還報告」

▲EVAが録音したテープを通じて、スネークに自分の正体、そしてザ ボスの真意を伝えるエンディングのひと幕。このモノローグにより、EVAとザ ボス、ふたりの女性の秘められた想いが明らかになる。

オセロット

自信家らしい飾った言い回しや、正体が明らかになる最後の一言など、印象的なセリフが多数。



「山猫は
獲物を逃さない」

「俺のリロードは
革命だ！」

「また会おう！
ジョン！」

「ええ それでは…
…CIA長官」

◀スタッフロール後に、突如として流れるオセロットの通信音声。敵側の人間として何度もスネークと戦った彼だが、その正体はCIAが送り込んだ二重スパイだった。

ヴォルギン

傲慢な態度と、弱者をいたぶることを楽しむ節がある非道な性格の持ち主。作中では核砲弾を躊躇なく撃っている。

「そうだ そうだ 自分を解放しろ」

「アラモを忘れるな」

シャゴホッドに搭乗したヴォルギンとの死闘

▶ヴォルギンの恐ろしさは巨大な体躯や電撃を操る力だけでなく、猜疑心が強く執念深いその精神的な面にもある。

グラーニン

メタルギアの原型となる兵器の開発者。スネークにその心の内を打ち明ける。

「兵器は革新的な進化を遂げる 偉大な金属の塊なのだ」

「私はこれからもこの偉大な祖国の英雄でいたいのだ」

ソコロフ

冷戦に翻弄された悲劇の人物。望まぬ兵器開発を強いられ、スネークに苦しい胸の内を吐露するシーンも。

「彼は約束を守る男だということさ」

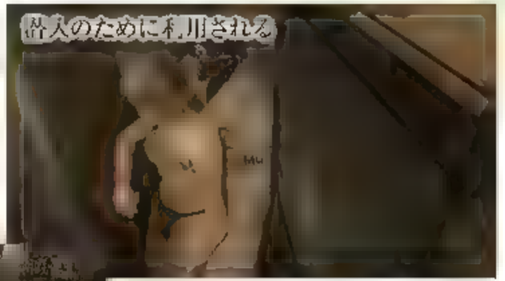
死の恐怖のあまり失禁……

◀オセロットが仕掛ける命がけのロシアンルーレットに対し、恐怖のあまり失禁するソコロフ。

「私は純粋に宇宙ロケットをつくっていたかった…」

ライコフ

ヴォルギンの愛人。周囲には変人としても知られているため、スネークがライコフに変装をして奇行をしても怪しまれない。



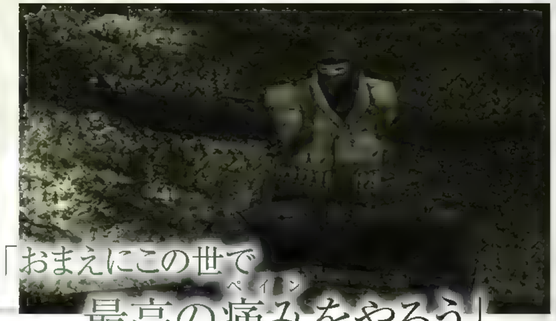
▲スネークに服を撃われ、ビキニパンツ一丁でロッカーに入れられるライコフ。

腐った食べ物も拾い食い

◀ライコフの前に腐った食べ物を置いておくと、勝手に拾い食いしてお腹を壊し、トイレに駆け込む姿が見られる。

コブラ部隊

外見も個性的なコブラ部隊の面々。コードネームの由来となった“感情”はそのセリフにも強くこもっている。



ザ・ペイン

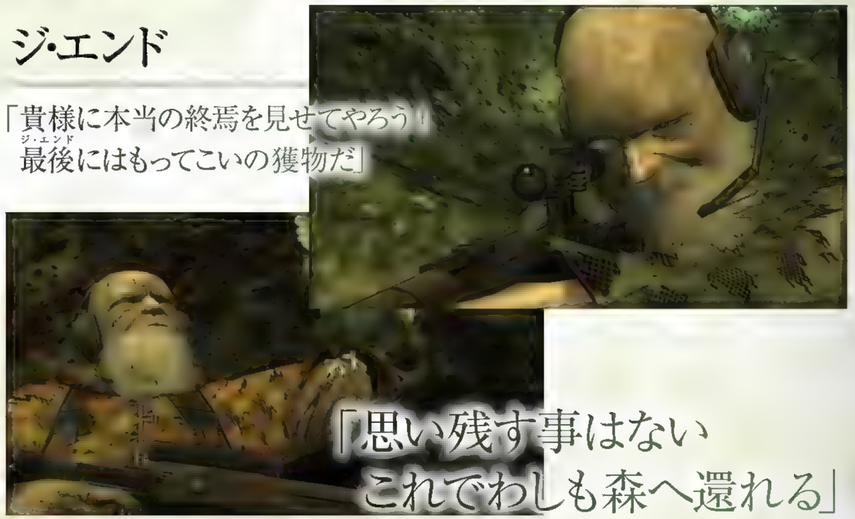
「おまえにこの世で最高の痛み（ペイン）をやろう」

ザ・フィアー

「見えたぞ恐怖（フィアー）が!!」

ジ・エンド

「貴様に本当の終焉を見せてやろう！最後（ジ・エンド）にはもってこいの獲物だ」



「思い残す事はない これでわしも森へ還れる」

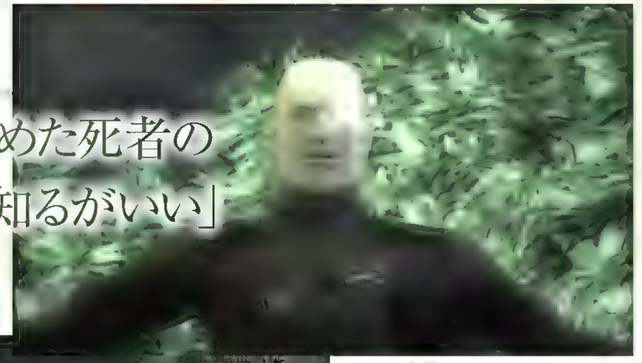
ザ・フューリー

「生きる事への憤怒（フューリー）だ」

「地獄の灼熱が私を浄化してくれる！」

ザ・ソロー

「お前が殺めた死者の哀しみ（ソロー）を知るがいい」



戦いの後に知る驚愕の真実

◀ザ・ソロー戦は、細長い水路で展開され、水路を歩くスネークに向かって多数の死者たちが襲い掛かってくるという独特な戦闘がくり広げられる。さらに、戦闘終了後の無線会話ではザ・ソローが2年前にザ・ボスの手で殺されていたことが発覚する。

ワンポイント　隠し要素

ほかのシリーズ作品と同様に、『MGS3』にも多彩な隠し要素が存在する。ここからは、その一部を項目ごとに解説していく。

システムの隠し要素

1 主観視点にして見られる要素

随所で挟まるムービーシーンで主観ボタンを押すと、さまざまな隠し要素が見られる。

●クラスノゴリエ：山頂から双眼鏡で見る、グラーニンがヴォルギンに拷問されるイベントの後、ザ・ボスが白馬で去るときに主観ボタンを押すと、ザ・ボスのそばにザ・ソローがいるのが見える。

●クラスノゴリエ：山頂から双眼鏡で見る、グラーニンがヴォルギンに拷問されるイベントの後、オセロットがEVAにポーズを決めた後に主観ボタンを押すと、EVAがポーズを返しているのが見える。

●グロズニィグラード：収容所での拷問イベント中、オセロットが頬をさすりながら去るときに主観ボタンを押すと、ザ・ボスがポーズするのが見える。

●グロズニィグラード：鉄橋でのヴォルギン戦後、EVAと見つめ合ったときに主観ボタンを押すと、EVAの背後にザ・ソローがいるのが見える。

●ロコヴォイ・ビエレッグ：ザ・ボス戦後、白馬が鳴いたときに主観ボタンを押すと、ザ・ボスとザ・ソローの亡霊が見える。

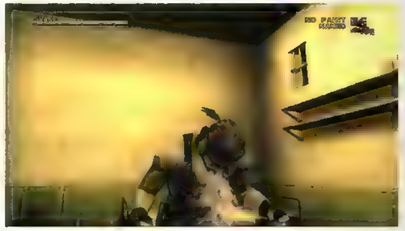
●エンディングムービーのスネークと大統領が握手しているあたりで、大統領のバックに窓が映ったタイミングで主観ボタンを押すと、窓の外でポーズを決めているオセロットが見える。

●エンディングムービーでスネークが墓前で敬礼をするときに主観ボタンで主観視点にすると、涙で墓がかすんで見える。

ゲーム中の隠し要素

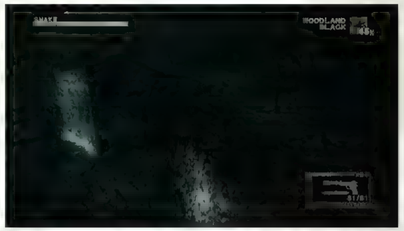
1 目を回して嘔吐

サバイバルビュアーのビュアーモードでスネークを10回転以上させると、ゲームに戻ったときに嘔吐する。スタミナゲージを１本消費するが、毒効果がある食料を食べたときに重宝する。



2 暗闇に慣れる

暗い洞窟の中でしばらく時間が経過すると、スネークの目が慣れてきて、明かりなしでも視界が広がるようになる。



3 歴史は変えられない

のちの歴史に登場、影響するキャラクター（オセロットなど）を殺害するとタイムパラドックスとなり、ゲームオーバーになる。

4 現実世界の時間とリンク

セーブして中断したあと、現実世界の時間が経過するとLIFEが回復する。回復量は中断から再開までの時間によって変動する。

5 食べ物も腐っていく

保存食以外のフードは、現実世界の時間が経過すると腐っていく。なお、ゲームプレイ中はもちろん、セーブをしてプレイを中断しても、時間経過のカウントは止まらない。

6 幻の生物〝ツチノコ〟

気絶しているオセロットやボルシャヤ・パスト中継基地などで入手できるネズミ捕りで、幻の生物〝ツチノコ〟が捕獲できる。ツチノコはドレムチイ、チョルニ・ブルドなど、さまざまな場所で捕獲可能。食べずにゲームをクリアすると、称号〝TSUCHINOKO〟が獲得できる。

7 食糧庫や武器庫を爆破

食糧庫や武器庫は、部屋の中でTNTを爆発させると破壊することができる。食糧庫を壊すとその地域を徘徊する敵兵のスタミナが減少。すぐにスタン状態になるほか、落ちている食べ物を食べるようになる。武器庫を破壊すると敵兵の攻撃頻度や攻撃力が減少する。

8 グレネードを使ってワニ退治

ワニは、水中で襲われると即戦闘不能になってしまう厄介な生物。ワニが口を開けた瞬間にグレネードを投げ込むと、一撃で倒せる。

9 即消火するテクニック

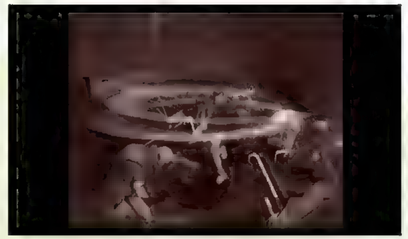
体に火がついた場合は、ダンボールを装備するか、迷彩服を変更するとすぐに消火できる。

9 シャゴホッドのLIFEがダウン

シャゴホッド戦前に兵器廠本棟でメンテナンスクルーを殺害しておくと、シャゴホッドのLIFEが減った状態で戦闘が開始される。なお、クルーを眠らせて無力化してもLIFEは減らず、殺害しないとこの効果が得られない。

10 ミニゲーム『ガイサベージ』

グラズニィグラード収容所で独房に捕らえられた際、いったんセーブ後にロードでゲームを再開すると、悪夢を題材にした「ガイサベージ」というミニゲームが遊べる（※１）。これは謎の男を主人公に、次々と襲い掛かってくる怪物を倒していく、モノクロ画面のアクションゲーム。一定時間が経過すると自動で終了し、独房でスネークが悪夢から目覚めるシーンに移行する。



（※1）オリジナル版、『サブシスタンス』のみ。『HDエディション』及び『MASTER COLLECTION』ではプレイ不可。

隠しアイテム

1 クリア時に特殊な条件を満たす

特殊な条件を満たしてゲームをクリアすると以下のような隠しアイテムが手に入る。

●無限フェイスペイント：ツチノコを生け捕りしたままクリアすると入手できる。装備中は武器の弾数が無限になる

●ステルス迷彩：ケロタン64匹をすべて撃つか、危険フェイズになった回数が0回で入手可能。カムフラージュ率がつねに100%となる。危険フェイズではその効力を失うので要注意

●シングルアクションアーミー：WIG機内で右側のリボルバーを選ぶと入手でき、次周からバックパックに加わる

●EZ GUN：フード44種＋薬草系植物4種をすべてキャプチャーしてゲームをクリアする。弾数制限なしに麻酔弾を撃つことができるほか、カムフラージュ率がつねに80%になり、スタミナも回復する。条件を満たさずとも難易度VERY EASYを選択すると初期装備として使用可能

●パトリオット：ゲームクリアで入手可能。弾数が無限でリロードが必要ないアサルトライフル

●タキシード：ゲームクリアで入手可能。銃は撃てるがCQCはできなくなる

2 ボス戦で手に入る迷彩

ボスとの戦闘時に、スタミナゲージをゼロにして勝利すると特殊な迷彩服（ジ・エンド戦は武器）が手に入る。各ボス戦で入手できるアイテムと効果は以下のとおり。

●オセロット：アニマル
銃をかまえたときの手ブレを抑える。空腹状態でも手ブレが起きない

●ザ・ペイン：ホーネットストライプ
蜂や蜘蛛、ヒルを遠ざける

●ザ・フィアー：スパイダー
装備中は急激にスタミナが減少するが、どの場所でも80%近くのカムフラージュ率を維持可能。なお、EZ GUNのスタミナ回復で相殺できない

●ジ・エンド：モシン・ナガン
スタミナキルで入手可能。麻酔弾が使用できる狙撃銃。迷彩服などのアイテムと異なり、2周目のプレイには持ち越しできない

●ジ・エンド：モス
ジ・エンドをホールドアップさせ、その後頭に照準を3回合わせることで入手可能。装備すると、陽の当たる場所で光合成によってスタミナを回復できるようになる

●ザ・フューリー：ファイアー
炎や爆発のダメージを半減。やけど状態を防ぐ

●ザ・ソロー：スピリット
ソロー戦で最後まで進み、ソローの骸に触れることで入手可能。足音を敵に聞かれなくなる効果を持つ。また、CQCで敵を捕まえて首を絞めると、スタミナを吸収できる

●ヴォルギン：コールドウォー
正面にいる敵兵は攻撃をためらうようになる。ただし、背面にいる敵は容赦なく攻撃してくる

●ザ・ボス：スネーク
高い偽装効果を発揮する。カムフラージュ率が15%以下にならない

ボスの隠し要素

本作では、オセロットやコブラ部隊など、個性的な言動をするボスが登場する。彼らの中には、プレイヤー（スネーク）が特定の行動をすることで、特殊な反応をするキャラクターもいる。ここでは、特定の行動やそれに対する反応を紹介する。

オセロット戦

1 蜂の巣を落とすと……

蜂の巣を落とすと、オセロットが驚いてひるむ様子を見せる。ただし、逆に戦闘が長引くとこちら側に蜂の巣が落とされることも。

2 オセロットの帽子は銃弾をも防ぐ

オセロットの頭部を銃で撃つと、被っていた帽子は落ちるが、ヘッドショットのダメージは入らない。直後に帽子を拾って被り直し、そのまま何事もなかったように戦いを続ける。

3 純粋な撃ち合いを所望

オセロットに向かってグレネードを投げ続けると、「もっと撃ち合おう」と語り掛けてくる。また、隠れ続けていると挑発をし始める。

ザ・ペイン戦

1 バルトスズメバチの巣

地面にバルトスズメバチの巣を置くと、ザ・ペインが蜂を使って攻撃してきた際に一部の蜂が巣に群がり、ザ・ペインの蜂入りのバルトスズメバチの巣が入手できる。蜂の巣を所持した状態で、ザ・ペインの攻撃を受けて体に蜂がまとわりついた際にも同様に入手可能。なお、アイテム全種獲得の条件にはカウントされない。

ザ・フィアー戦

1 刺さった矢を放置

最初に刺された矢を放置していると、そのまま治療されてしまい、矢が抜けなくなってしまう。矢の摘出だけは忘れずに行っておこう。

2 ザ・フィアーが口にするもの

空腹状態のザ・フィアーは雪や臭ったものでも食べるため、それらを投げて食べさせれば一定時間無防備にできる。なお、「スパーッツァ」や「キングコブラ」、「タイワンコブラ」を食べたときには「不味い」とコメントする。

ジ・エンド戦

1 車椅子に乗ったジ・エンドを狙撃

ボニゾヴィエ倉庫外部のムービー後、ジ・エンドを狙撃することが可能。ここで殺害すると、ジ・エンド戦をスキップできる。殺害できなくてもダメージを与えれば、ジ・エンド戦に与えたダメージを持ち越すことが可能。

2 オウムを使って居場所を探る

ジ・エンドの相棒のオウムを生け捕りにして逃がせば、声からジ・エンドの居場所が把握できる。また、オウムを殺害するとジ・エンドが激怒することも。オウムが死んでいる場合、戦闘終了後のムービーでは亡霊状態になる。

3 ワニに擬態化

ワニキャップをかぶってHを箱詰状態で移動すると、初回のみワニと見間違えてくれる。

4 中断後に老衰イベントが発生

ジ・エンド戦の途中、セーブして中断した状態で、中断したときの時刻から現実世界の時間で8日以上が経過すると、ジ・エンドが老衰して死亡するイベントが発生。そのまま戦闘に勝利した扱いでゲームが進行する。逆に、時間経過が中途半端（3日～7日）だと敗北扱いとなり、グァーム　ゴルキーの独房に戻される。

ザ・フューリー戦

1 卑怯者が！

戦闘中にスモーク以外のグレネードを使用すると、「卑怯者が！」と怒られる。

2 耐火服を破く

ナイフで接近戦を挑むか、銃撃を加えるとザ・フューリーの着用する耐火服を破ける。耐火服を破くと、一定時間無防備になり、以降は爆発系武器で与えられるダメージが増加する。

3 消火活動

天井の赤いパイプ管を撃つと漏水して、周囲のエリアの炎を消すことができる。

ザ・ソロー戦

1 殺害したときの姿で再現

ザ・ソロー戦では、それまでのプレイで殺害した兵士たちが亡霊として出現する。出現時の姿は殺害方法によって異なるものになることがあり、首を掻き切られた兵士や、ハゲワシに死体を食べられる兵士などが現れるケースも。

2 シリーズ恒例の心霊写真

戦闘中にカメラで写真を撮影すると、開発スタッフの顔が写った心霊写真が撮れる。

3 死亡してクリア時間を短縮

ザ・ソローの死体に触れる以外にも、水中で溺死するか、攻撃を受けて、FEをゼロにして死亡し、蘇生薬を使うことでもクリア可能。

ヴォルギン戦

1 眺いに集中

オセロットを攻撃すると怒られる。そのまま攻撃するとオセロットを殺害できるが、タイムパラドックスが発生しゲームオーバーになる。

2 人質はカエルが大の苦手

ヴォルギンにアマガエルを投げるとひるんだ様子を見せ、一定時間、隙が生まれる。また、ライコフのマスクをかぶった状態でもひるむ。

3 飛撃を引き寄せるキノコ

オロシャヒカリダケを投げると　ヴォルギンの飛撃攻撃がそれに引き寄せられる。ただし、効果を得られるのはひとつにつき2回まで。

4 水に弱いヴォルギン

天井のパイプ管を撃つとそのエリアが漏水。ヴォルギンが水にひるみ、隙を見せる。

ザ・ボス戦

1 伝説の兵士の前では直接は無効

ほかのボスと異なり、仮死薬を使っても看破され、すぐに蹴とばされて無理やり起こされる。

2 秘技・CQC返し

CQCはタイミングよくCQCボタンを押すと投げ返せる。これに成功するとほめられる。

3 3匹の"スネーク"

ザ　ボスと戦うエリアには、3匹のユニークな蛇が登場する。名前はそれぞれリキッド、ソリッド、ソリダス。以降の歴史に登場する3人のスネークと同じ名前を冠している。

4 人生最後の10分間に

ザ　ボスとの戦闘では、戦闘開始から10分が経過するとエリアが爆撃されゲームオーバーに。10分以内に決着をつけなければならない。

巻末特別企画

ケロタンコンプリートガイド

作中のマップに隠された、全64体のケロタンの居場所を公開。すべてのケロタンを集めると、エンディング後に「KEROTAN」の称号とともに「ステルス迷彩」が手に入る

バーチャスミッション編 KEROTAN GUIDE DATA Virtuous Mission Chapter

☑	NO.	マップ名	ページ数	備考
☐	01	ドレムチイ 南部	86	バックパックを回収した後、もう一度木に登る。そこから南東を向けば、岩の上に置かれている。
☐	02	ドレムチイ 沼沢部	86	沼を越えた後、エリアの東端まで移動。そこで下に視線を向ければ発見できる。
☐	03	ドレムチイ 北部	87	隠れられる木の裏側に乗っているので、近くにいる敵兵をMk22で眠らせ、主観視点で探すと安全。
☐	04	ドリノヴォドノ	88	吊り橋を支える柱の上に発見できる。
☐	05	ラスヴィエット	89	階段の下に立ち、壁の隙間をのぞき込むと発見できる。

スネークイーター作戦編 KEROTAN GUIDE DATA Operation Snake Eater Chapter

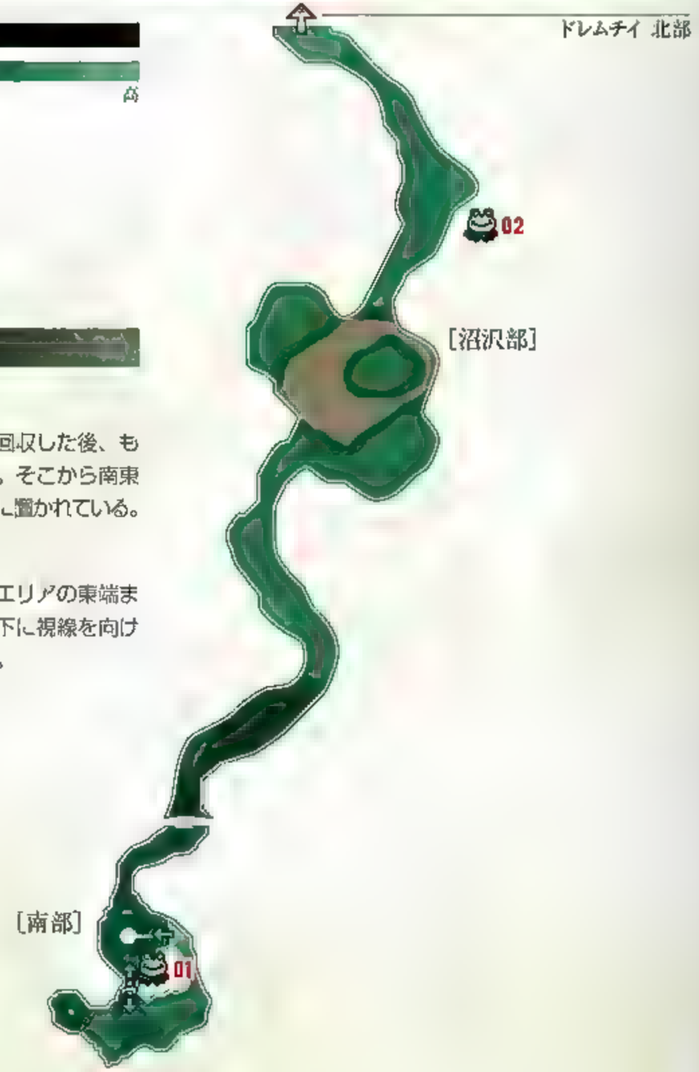
☑	NO.	マップ名	ページ数	備考
☐	06	ドレムチイ 東部	90	エリア西側にある倒木の陰に隠れている。北側から主観視点で見回せば簡単に見つかる。
☐	07	ドレムチイ 北部	90	エリア中央の木に登り、西側を向けば発見できる。
☐	08	ドレムチイ 沼沢部	91	底なし沼の近くにある木の根本に置かれている。
☐	09	ドレムチイ 南部	91	倒木を乗り越えてエリア南西に進み、そこから北西を見上げると、岩の上に置いてある。
☐	10	ドリノヴォドノ	92	吊り橋を渡った後、東側の壁を見上げると発見できる。
☐	11	ラスヴィエット	92	階段を東側から見ると、床下に置かれている。
☐	12	チョルニ・プルド	93	エリア北側にある大木の根元に向かって泳いでいくと、水中に沈んでいる。
☐	13	ボルシャヤ・パスト 南部	94	エリア北部の電流フェンス付近に生える木の根元に置かれている。
☐	14	ボルシャヤ・パスト 中継基地	95	エリア中央にある建物に侵入し、机の下を捜せば発見できる。
☐	15	ボルシャヤ・パスト クレバス	96	戦闘エリアの南東端まで移動してから、南側に視線を向けると発見できる。
☐	16	チョルナヤ・ピシェラ 支洞	97	暗視ゴーグルが置いてある地点のすぐそばにある南側の壁面で発見できる。
☐	17	チョルナヤ・ピシェラ 主洞(後半)	98	ザ・ペインとの戦闘が始まってすぐに天井を見上げれば発見できる。
☐	18	チョルナヤ・ピシェラ 洞口	99	クレイモアが仕掛けられたスペースの奥に立ち、南側を見上げると発見できる。
☐	19	ポニゾヴィエ 南部	100	エリア入口の西側にある段差に置かれており、段差の近くまで移動してから主観視点で背伸びをすると発見できる。
☐	20	ポニゾヴィエ 西部	101	水中にある排水口の奥に置かれている。
☐	21	ポニゾヴィエ 倉庫外部	102	エリア入口から真っ直ぐ西側に向かい、大きな水門の近くまで移動。水面に漂いながら主観視点で水門を見ると、柱の上に置かれている。
☐	22	ポニゾヴィエ 倉庫	103	倉庫1Fの南側から、倉庫3Fの天井付近を見上げてみると、梁の上に置かれたケロタンが発見できる。
☐	23	グラーニニ・ゴルキー 南部	104	エリア出口の前にある段差を上り、そこから南西方向の木の枝を見ると発見できる。
☐	24	グラーニニ・ゴルキー 研究所外部	105	電流フェンスをくぐり抜けた後、塀の陰まで移動してから西側の斜面を見ると、木の根元に置かれている。
☐	25	グラーニニ・ゴルキー 研究所外庭	105	外庭の東側にある建物の中にある。建物に入ることはできないので、窓ガラス越しに狙撃すること。
☐	26	グラーニニ・ゴルキー 研究所1F	106	2Fへ向かう階段手前にあるロッカーの上に置かれている。
☐	27	グラーニニ・ゴルキー 研究所B1東部	107	B1東部の牢獄にある机の上に置かれている。
☐	28	グラーニニ・ゴルキー 研究所B1西部	107	B1西部のテレビのある部屋に置かれている。
☐	29	スヴィヤトゴルニ 南部	108	倉庫から出てEVAとの無線を終えた後、南西方向を振り返ってみると倉庫入口の上に置かれている。
☐	30	スヴィヤトゴルニ 西部	108	エリア南西の崖の上にある。近くに落とし穴のトラップがあるので注意。
☐	31	スヴィヤトゴルニ 東部	109	エリア北東にある建物の中に、ケロタンの置かれた棚がある。
☐	32	ソクロヴィエノ 南部	110	エリア西側にある武器庫の裏側に置かれている。
☐	33	ソクロヴィエノ 西部	110	川の流れに沿って下流へ進み、突き当たりの場所にある隙間を主観視点で覗くと発見できる。
☐	34	ソクロヴィエノ 北部	110	エリア中央付近にある倒木の左横に立ち、主観視点で南側の地面を見てみると発見できる。
☐	35	クラスノゴリエ 坑道	111	水たまりができている場所の、柱の陰に置かれている。ハシゴ側から振り返ると見つけやすい。
☐	36	クラスノゴリエ 山麓	111	エリア出口の西側で発見できる。接近することはできないので、崖ギリギリの位置から狙い撃とう。
☐	37	クラスノゴリエ 山腹	112	山頂付近の食糧庫の上に置かれている。
☐	38	クラスノゴリエ 山頂	113	エリア入口の近くにある建物の東側から、南側の壁面を見ると発見できる。
☐	39	クラスノゴリエ 山頂 廃墟裏	113	崖の上でSVDを構え、グロズニィグラード方面を眺めると、大きな鉄塔の柱に置かれている。
☐	40	クラスノゴリエ 山頂 廃墟	113	廃墟内のベッドの脇に置かれた棚の上に置かれている。
☐	41	グロズニィグラード 地下壕	114	ザ・フューリーとの戦闘中、北端の扉付近に移動し、そこから南側を向いて赤いパイプの上を探すと発見できる。
☐	42	グロズニィグラード 南西部	115	西側にある戦車格納庫のうち、北からふたつ目の扉の間を主観視点で見ると発見できる。
☐	43	グロズニィグラード 北東部	115	ホフクで進める側溝の奥に置かれている。地上からでは狙撃できない。
☐	44	グロズニィグラード 兵器廠 東棟(2F)	116	北西にある部屋の、大きな棚の上に置かれている。
☐	45	グロズニィグラード 兵器廠 西棟渡り廊下	116	渡り廊下の外にある、スピーカーの塔に置かれている。廊下の窓越しに、SVDで狙撃可能。
☐	46	グロズニィグラード 収容所	117	収容所北側の詰所の机の下に置かれている。
☐	47	グロズニィグラード 南東部	117	収容所の屋上南東端に置かれている。
☐	48	ティホゴルヌイ	118	流れに沿って川下へ向かうと、エリア南端で発見できる。
☐	49	ティホゴルヌイ 地下道	119	ハシゴのある部屋で南西方向を見上げると、赤いパイプの上に置かれている。一度ハシゴを上ったらもう戻れないので注意。
☐	50	グロズニィグラード 北西部	120	監視塔の北側にある、赤い階段の上に置かれている。
☐	51	グロズニィグラード 兵器廠 本棟	121	エリア西側の燃料タンクの近くにある制御装置の隙間から発見できる。
☐	52	グロズニィグラード 兵器廠 本棟B1	122	ヴォルギンとの戦闘で、開始地点から南西方向を見上げると発見できる。
☐	53	グロズニィグラード(カーチェイス中)	123	北西部、最初に敵兵が出現してサイドカーが止まったところで、監視塔のサーチライトの上に置かれている。
☐	54	グロズニィグラード 滑走路南 (カーチェイス中)	123	停車した後、左側にあるフォークリフトの座席上に置かれている。
☐	55	グロズニィグラード 滑走路1 (カーチェイス中)	123	左折して長い直線道路に出た後、5つ目の箱の上に置かれている。
☐	56	グロズニィグラード 滑走路2 (カーチェイス中)	123	シャゴホッド接近後、右側4つ目の箱の上に発見できる。
☐	57	グロズニィグラード 鉄橋 (カーチェイス中)	123	C3狙撃シーンで、狙撃地点から立ち上がってスコープを覗くと、鉄橋左下のほうに置かれている。
☐	58	グロズニィグラード 鉄橋	124	戦闘開始直後、正面にある鉄塔の脚元を探すと発見できる。
☐	59	グロズニィグラード 鉄橋北部 (カーチェイス中)	125	最後の待ち伏せ部隊が登場するバリケードの下に置かれている。
☐	60	ラゾレーヴォ 南部(カーチェイス中)	125	進入後すぐ、進行方向右側にある黒い岩の手前に置かれている。
☐	61	ラゾレーヴォ 北部(カーチェイス中)	125	進行方向左側にある岩の上に置かれている。
☐	62	ザオジオリエ 西部	126	崖に掛かっている丸太の橋から東側の谷間を覗き込むと、岩場に置かれている。
☐	63	ザオジオリエ 東部	127	道が枝分かれしている地点、大木と崖の間に置かれている。
☐	64	ロコヴォイ・ピエレッグ	128	ザ・ボスとの戦闘中、戦場の中央に立っている木の頂点に置かれている。

ドレムチイ 南部～沼沢部

地形情報

低 高

沼地



ケロタン

01

バックパックを回収した後、もう一度木に登る。そこから南東を向けば、岩の上に置かれている。

02

沼を越えた後、エリアの東端まで移動。そこで下に視線を向ければ発見できる。

ドレムチイ 北部

地形情報

低 高

ケロタン

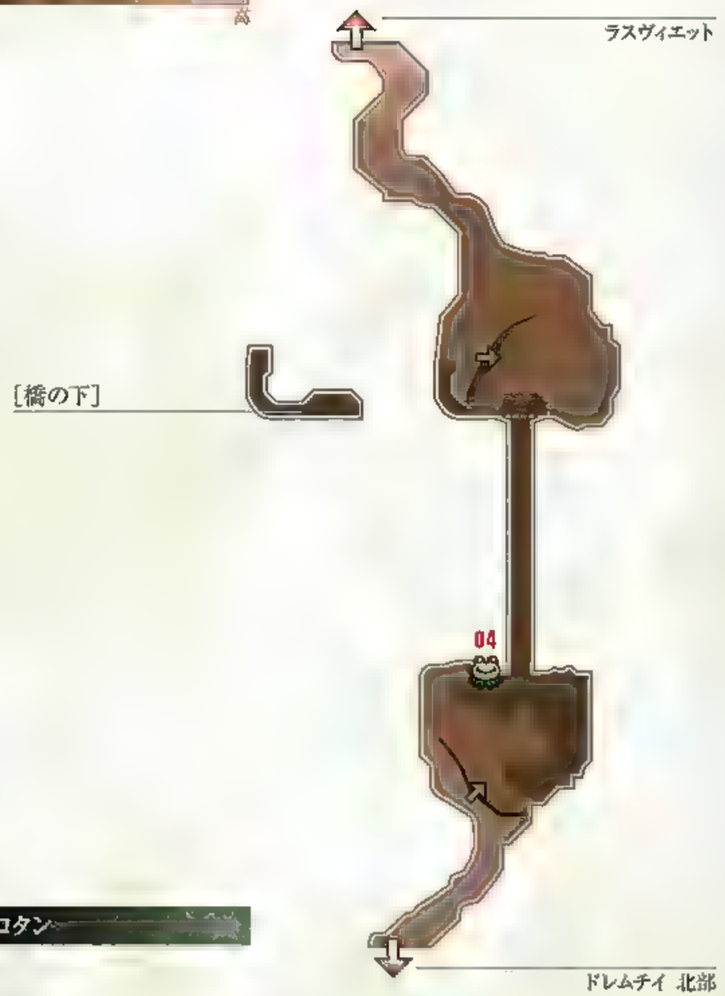
01

隠れられる木の裏側に乗っているので、近くにいる敵兵をMk22で眠らせ、主観視点で探すと安全。

ドリノヴォドノ

地形情報

低 高



ケロタン

04

吊り橋を支える柱の上に発見できる。

ラスヴィエット

地形情報

低 高

ケロタン

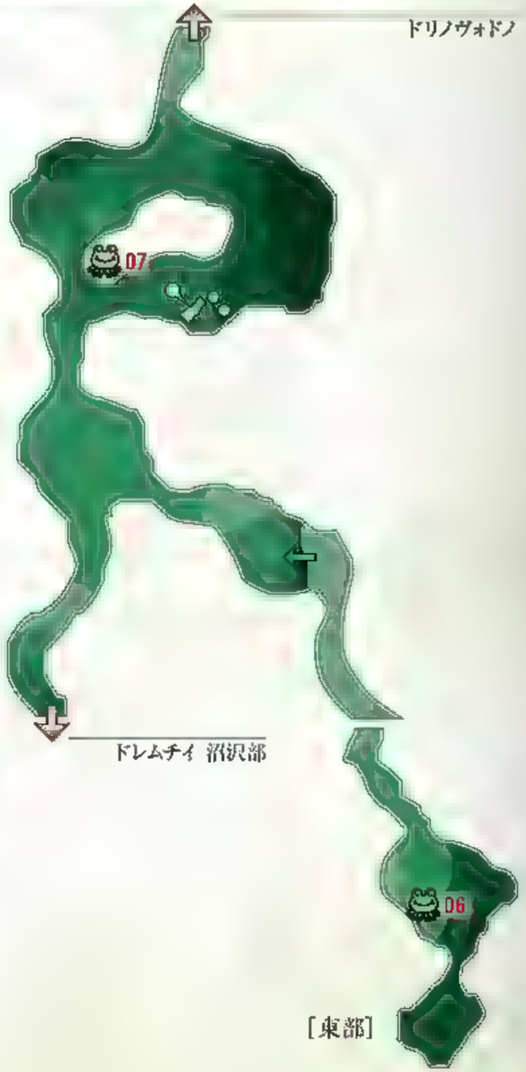
05

階段の下に立ち、壁の隙間をのぞき込むと発見できる。

ドレムチイ 東部～北部

地形情報

低 高



ケロタン

06
エリア西側にある倒木の陰に隠れている。北側から主観視点で見回せば簡単に見つかる。

07
エリア中央の木に登り、西側を向けば発見できる。

ドレムチイ 沼沢部～南部

地形情報

低 高

沼地

ケロタン

08
底なし沼の近くにある木の根本に置かれている。

09
倒木を乗り越えてエリア南西に進み、そこから北西を見上げると、岩の上に置いてある。

ドリノヴォドノ～ラスヴィエット

地形情報

低 高

ケロタン

10
吊り橋を渡った後、東側の壁を見上げると発見できる。

11
階段を東側から見ると、床下に置かれている。

チョルニ・プルト

地形情報

低 高

沼地

ケロタン

12
エリア北側にある大木の根元に向かって泳いでいくと、水中に沈んでいる。

ボルシャヤ・パスト 南部

地形情報

低 高

消地

ケロタン

13

エリア北部の電流フェンス付近に生える木の根元に置かれている。

ボルシャヤ・パスト 中継基地

地形情報

低 高

ケロタン

14

エリア中央にある建物に侵入し、机の下を探せば発見できる。

ボルシャヤ・パスト クレバス

地形情報

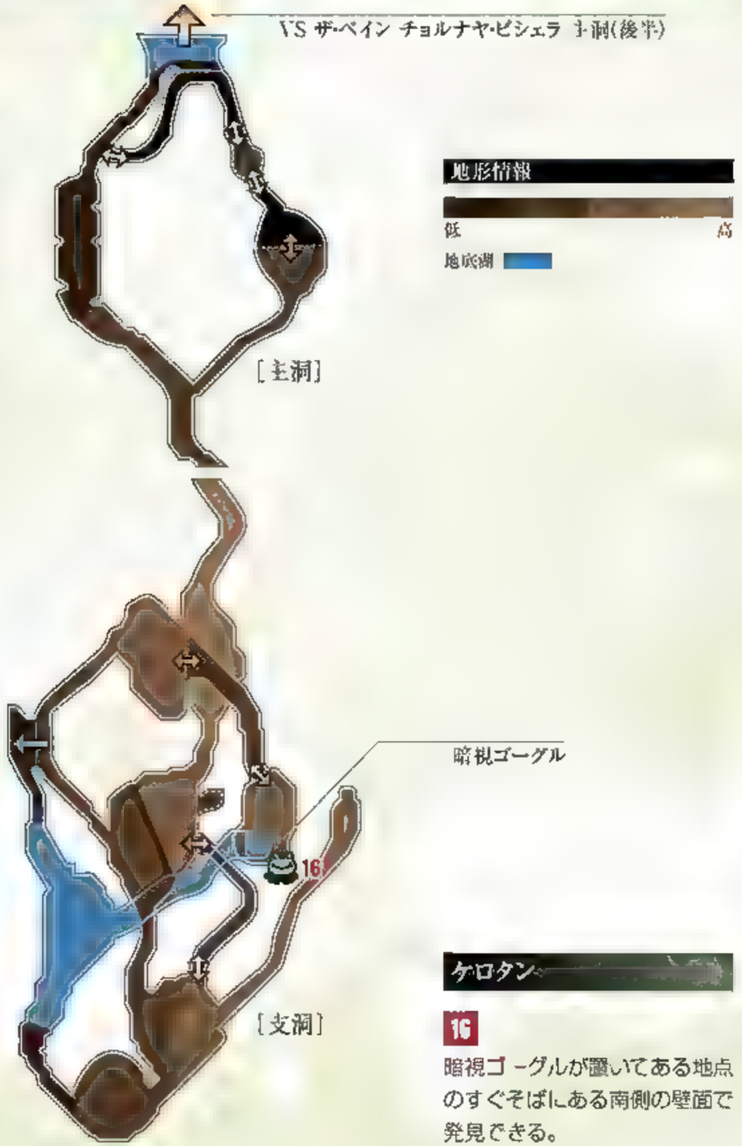
低 高

ケロタン

15

戦闘エリアの南東端まで移動してから、南側に視線を向けると発見できる。

チョルナヤ・ピシェラ 支洞～主洞(前半)

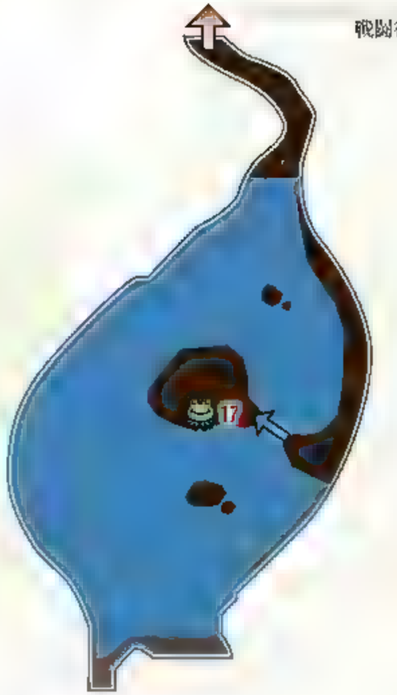


ケロタン

16

暗視ゴーグルが置いてある地点のすぐそばにある南側の壁面で発見できる。

チョルナヤ・ピシェラ（洞窟後）



ケロタン

17

ザ　ペインとの戦闘が始まってすぐに天井を見上げれば発見できる。

チョルナヤ・ピシェラ（洞窟）

地形情報

低　高

ケロタン

18

クレイモアが仕掛けられたスペースの奥に立ち、南側を見上げると発見できる。

ボニゾヴィエ 南部

ケロタン

19

エリア入口の西側にある段差に置かれており、段差の近くまで移動してから主観視点で背伸びをすると発見できる。

ボニゾヴィエ 西部

ケロタン

20

水中にある排水口の奥に置かれている。

ボニゾヴィエ 倉庫外部

ケロタン

21

エリア入口から真っ直ぐ西側に向かい、大きな水門の近くまで移動。水面に漂いながら主観視点で水門を見ると、柱の上に置かれている。

ボニゾヴィエ 倉庫

ケロタン

22

倉庫1Fの南側から、倉庫3Fの天井付近を見上げてみると、梁の上に置かれたケロタンが小さく見える。

グラーニニ・ゴルキー 南部

地形情報

低 ― 高

沼地

ケロタン

23

エリア出口の前にある段差を上り、そこから南西方向の木の枝を見ると発見できる。

グラーニニ・ゴルキー 研究所外部 ―外庭―

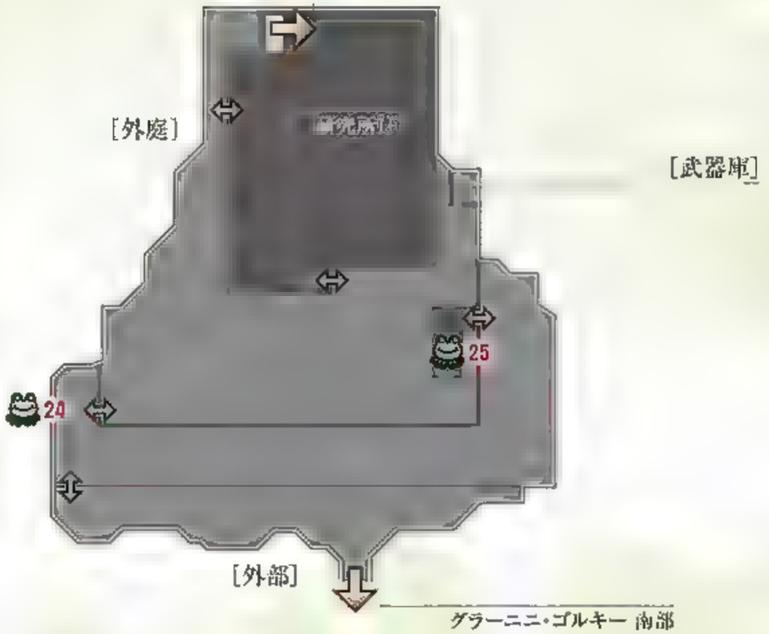
ケロタン

24

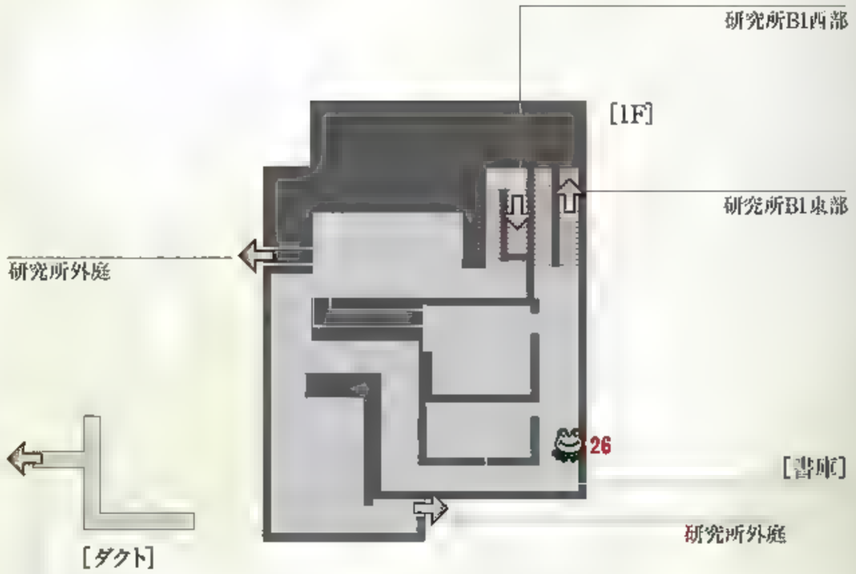
電流フェンスをくぐり抜けた後、塀の陰まで移動してから西側の斜面を見ると、木の根元に置かれている。

25

外庭の東側にある建物の中にある。建物に入ることはできないので、窓ガラス越しに狙撃すること。



グラーニニ・ゴルキー 研究所1F



研究所外庭

ケロタン

26
2Fへ向かう階段手前にあるロッカーの上に置かれている。

グラーニニ・ゴルキー 研究所B1東部・西部

ケロタン

27
B1東部の牢獄にある机の上に置かれている。

28
B1西部のテレビのある部屋に置かれている。

スヴィヤトゴルニ 南部～西部

地形情報

低 高

ケロタン

29

倉庫から出てEVAとの無線を終えた後、南西方向を振り返ってみると倉庫入口の上に置かれている。

30

エリア南西の崖の上にある。近くに落とし穴のトラップがあるので注意。

スヴィヤトゴルニ 東部

地形情報

低 高

ケロタン

31

エリア北東にある建物の中に、ケロタンの置かれた棚がある。

ソクロヴィエノ 南部・西部・北部

ケロタン

32
エリア西側にある武器庫の裏側に置かれている。

33
川の流れに沿って下流へ進み、突き当たりの場所にある隙間を主観視点で覗くと発見できる。

34
エリア中央付近にある倒木の左横に立ち、主観視点で南側の地面を見てみると発見できる。

クラスノゴリエ 坑道～山麓

ケロタン

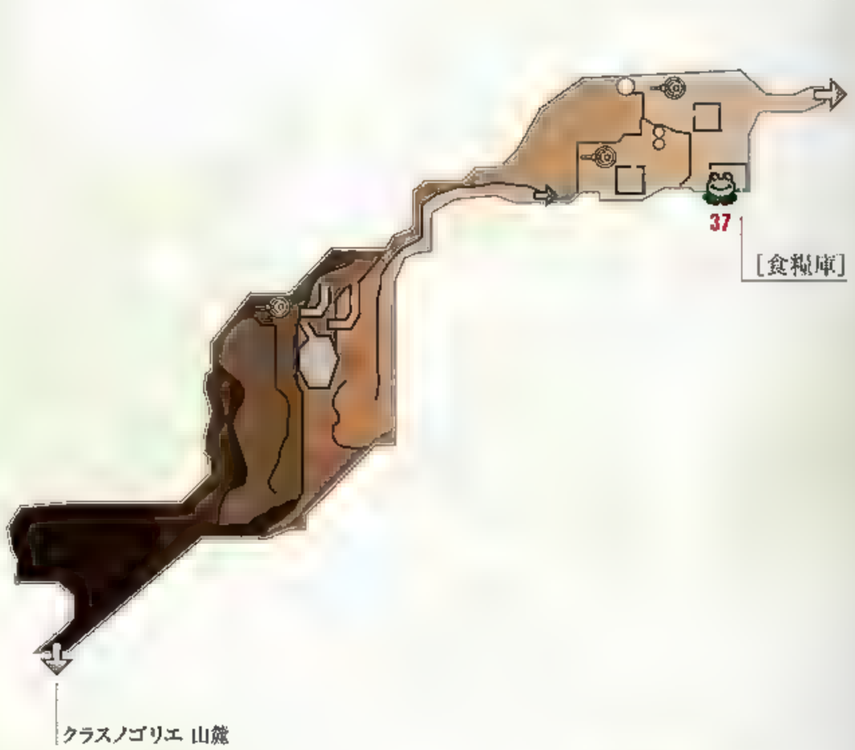
35
水たまりができている場所の、柱の陰に置かれている。ハシゴ側から振り返ると見つけやすい。

36
エリア出口の西側で発見できる。接近することはできないので、崖ギリギリの位置から狙い撃とう。

クラスノゴリエ 山腹

地形情報

低 高



ケロタン

37

山頂付近の食糧庫の上に置かれている。

METAL GEAR ARCHIVE

クラスノゴリエ 山頂・廃墟

ケロタン

38

エリア入口の近くにある建物の東側から、南側の壁面を見ると発見できる。

39

崖の上でSVDを構え、グロズニィグラード方面を眺めると、大きな鉄塔の柱に置かれている。

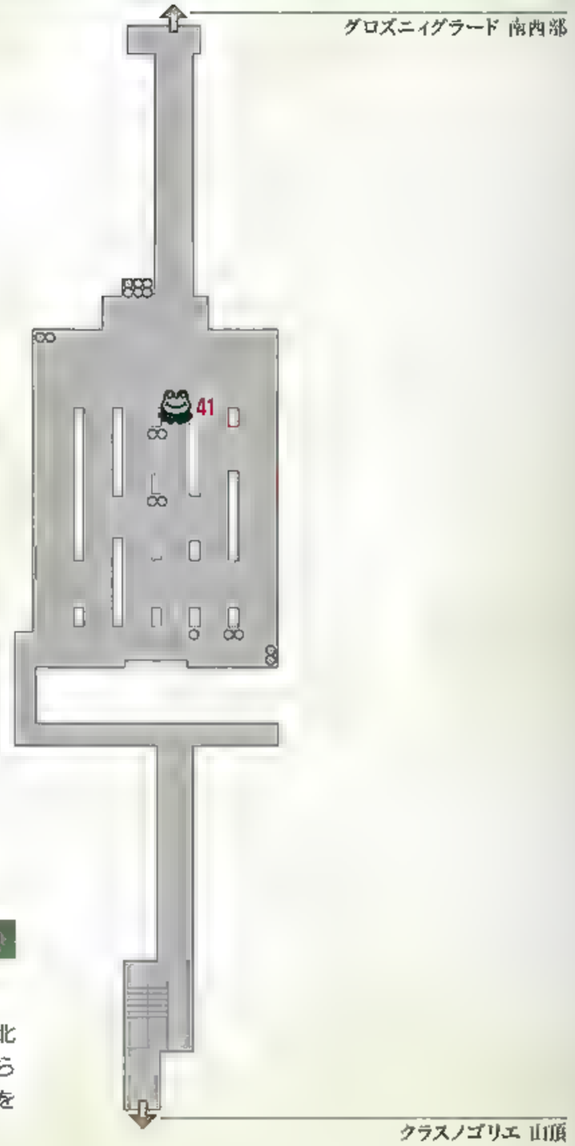
40

廃墟内のベッドの脇に置かれた棚の上に置かれている。

地形情報

低 高

グロズニィグラード 地下1F



ケロタン

41

ザ・フューリーとの戦闘中、北端の扉付近に移動し、そこから南側を向いて赤いパイプの上を探すと発見できる。

グロズニィグラード 南西部・北東部

ケロタン

42

西側にある戦車格納庫のうち、北からふたつ目の扉の間を主観視点で見ると発見できる。

43

ホフクで進める側溝の奥に置かれている。地上からでは狙撃できない。

グロズニィグラード 兵器廠 東棟(2F) ～西棟渡り廊下

ケロタン

44
北西にある部屋の、大きな棚の上に置かれている。

45
渡り廊下の外にある、スピーカーの塔に置かれている。廊下の窓越しに、SVDで狙撃可能。

グロズニィグラード 収容所 ～南東部

ケロタン

46
収容所北側の詰所の机の下に置かれている。

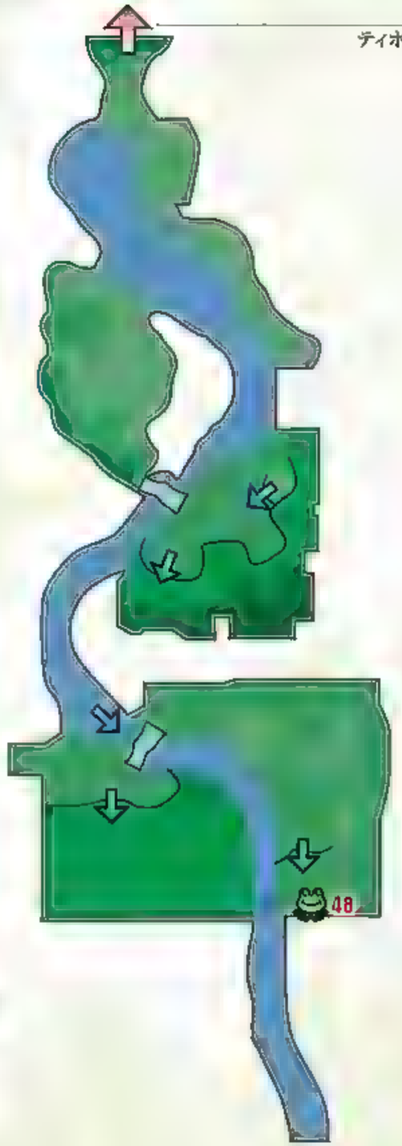
47
収容所の屋上南東端に置かれている。

ティホゴルヌイ

地形情報

低 高

川

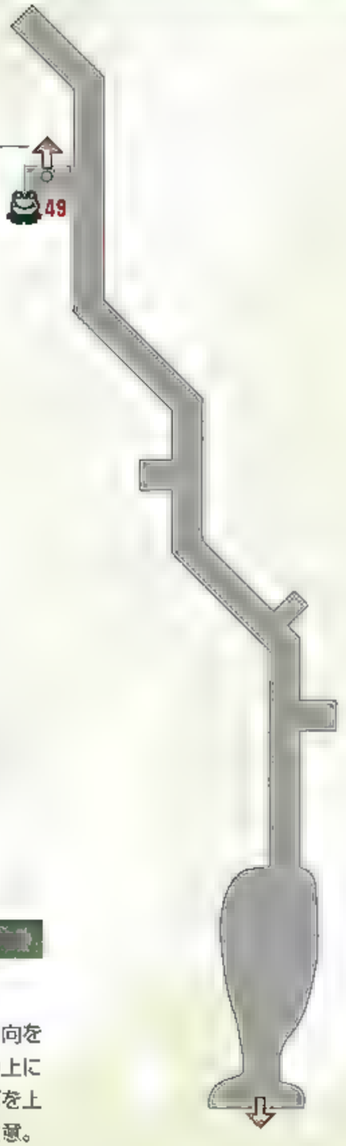


ケロタン

48

流れに沿って川下へ向かうと、エリア南端で発見できる。

ティホゴルヌイ 地下道

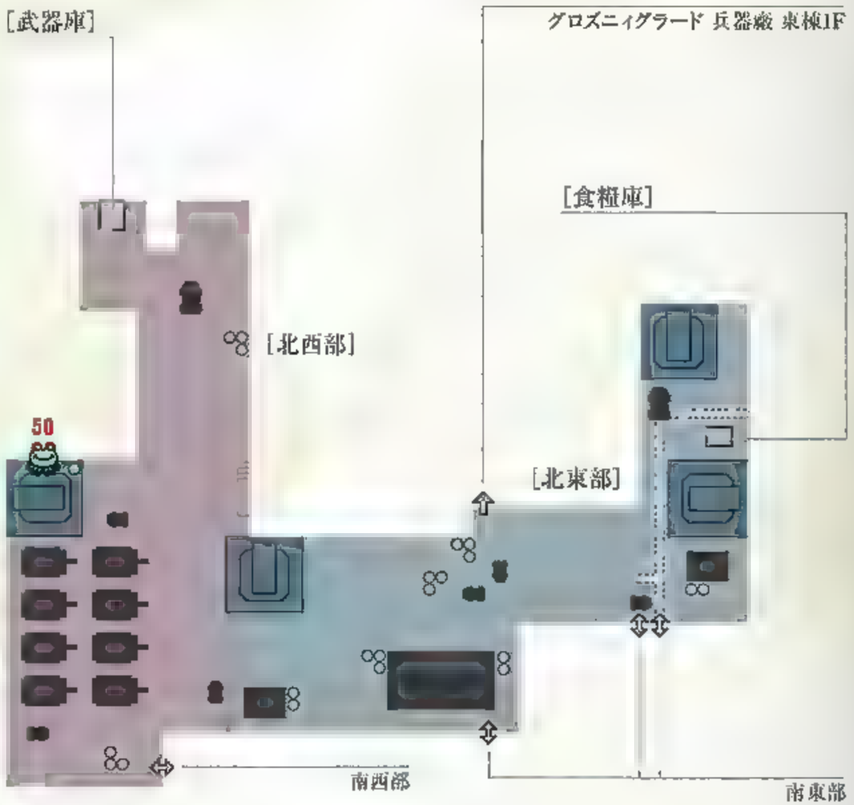


ケロタン

49

ハシゴのある部屋で南西方向を見上げると、赤いパイプの上に置かれている。一度ハシゴを上ったらもう戻れないので注意。

グロズニィグラード 北西部～北東部



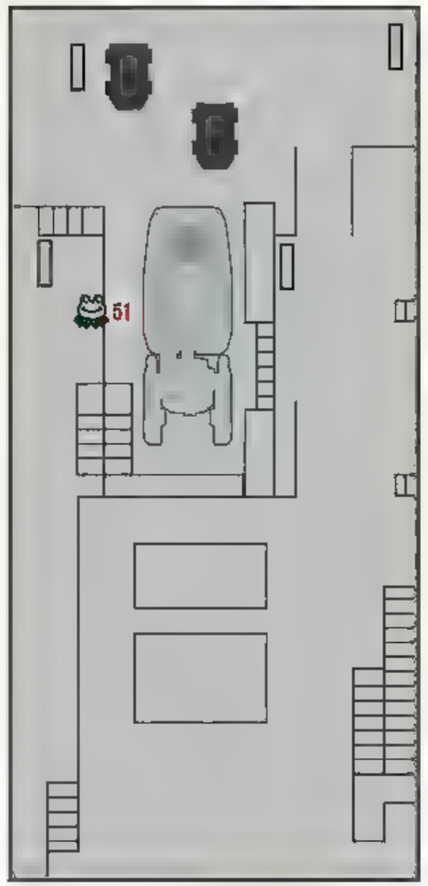
ケロタン

50

監視塔の北側にある、赤い階段の上に置かれている。

グロズニィグラード 兵器廠 本棟

[本棟1F]

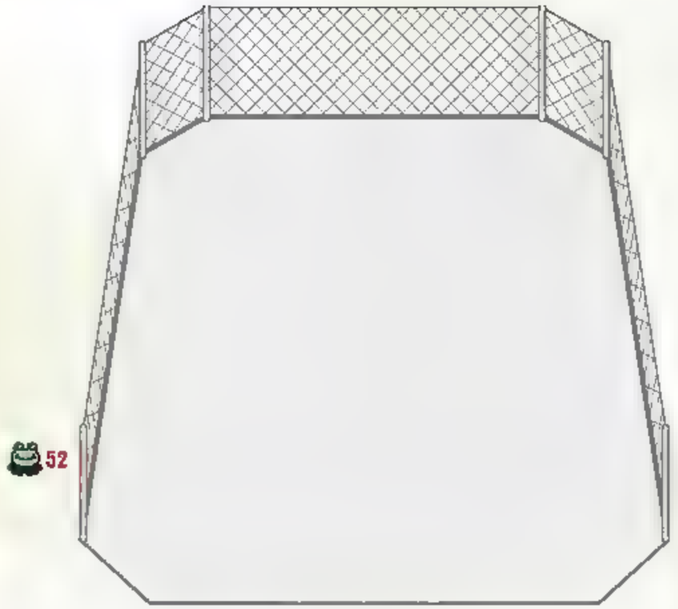


ケロタン

51

エリア西側にある燃料タンクの近くにある制御装置の隙間から発見できる。

グロズニィグラード 兵器廠 本棟B1



ケロタン

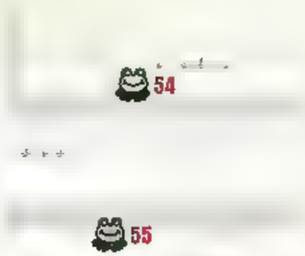
52
ヴォルギンとの戦闘で、開始地点から南西方向を見上げると発見できる。

グロズニィグラード 滑走路南～鉄橋～カーゴ（水中）

グロズニィグラード

グロズニィグラード 滑走路南

グロズニィグラード 滑走路1・2



グロズニィグラード 鉄橋

ケロタン

53
北西部、最初に敵兵が出現してサイドカーが止まったところで、監視塔のサーチライトの上に置かれている。

54
停車した後、左側にあるフォークリフトの座席上に置かれている。

55
左折して長い直線道路に出た後、５つ目の箱の上に置かれている。

56
シャゴホッド接近後、右側４つ目の箱の上に発見できる。

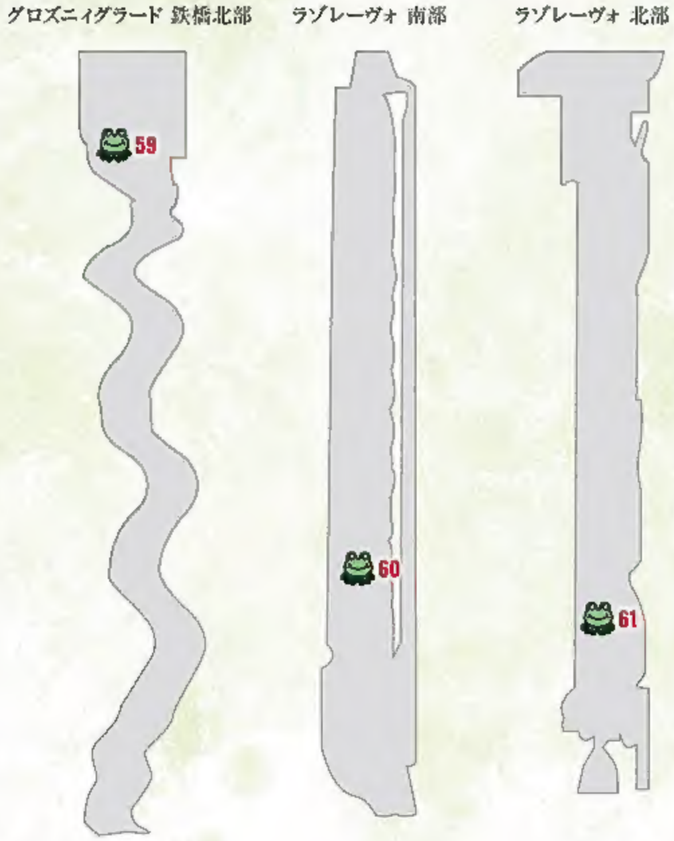
57
C3狙撃シーンで、狙撃地点から立ち上がってスコープを覗くと、鉄橋左下のほうに置かれている。

グロズニィグラード 鉄橋

ケロタン

58
戦闘開始直後、正面にある鉄塔の脚元を探すと発見できる。

グロズニィグラード 鉄橋北部～ラゾレーヴォ 北部(カーチェイス中)



ケロタン

59
最後の待ち伏せ部隊が登場するバリケードの下に置かれている。

60
進入後すぐ、進行方向右側にある黒い岩の手前に置かれている。

61
進行方向左側にある岩の上に置かれている。

ザオジオリエ 西部

ケロタン

62

崖に掛かっている丸太の橋から東側の谷間を覗き込むと、岩場に置かれている。

METAL GEAR ARCHIVE

ザオジオリエ 東部

ケロタン

63

道が枝分かれしている地点、大木と崖の間に置かれている。

ロコヴォイ・ビエレッグ

ケロタン

64

ザ・ボスとの戦闘中、戦場の中央に立っている木の頂点に置かれている。